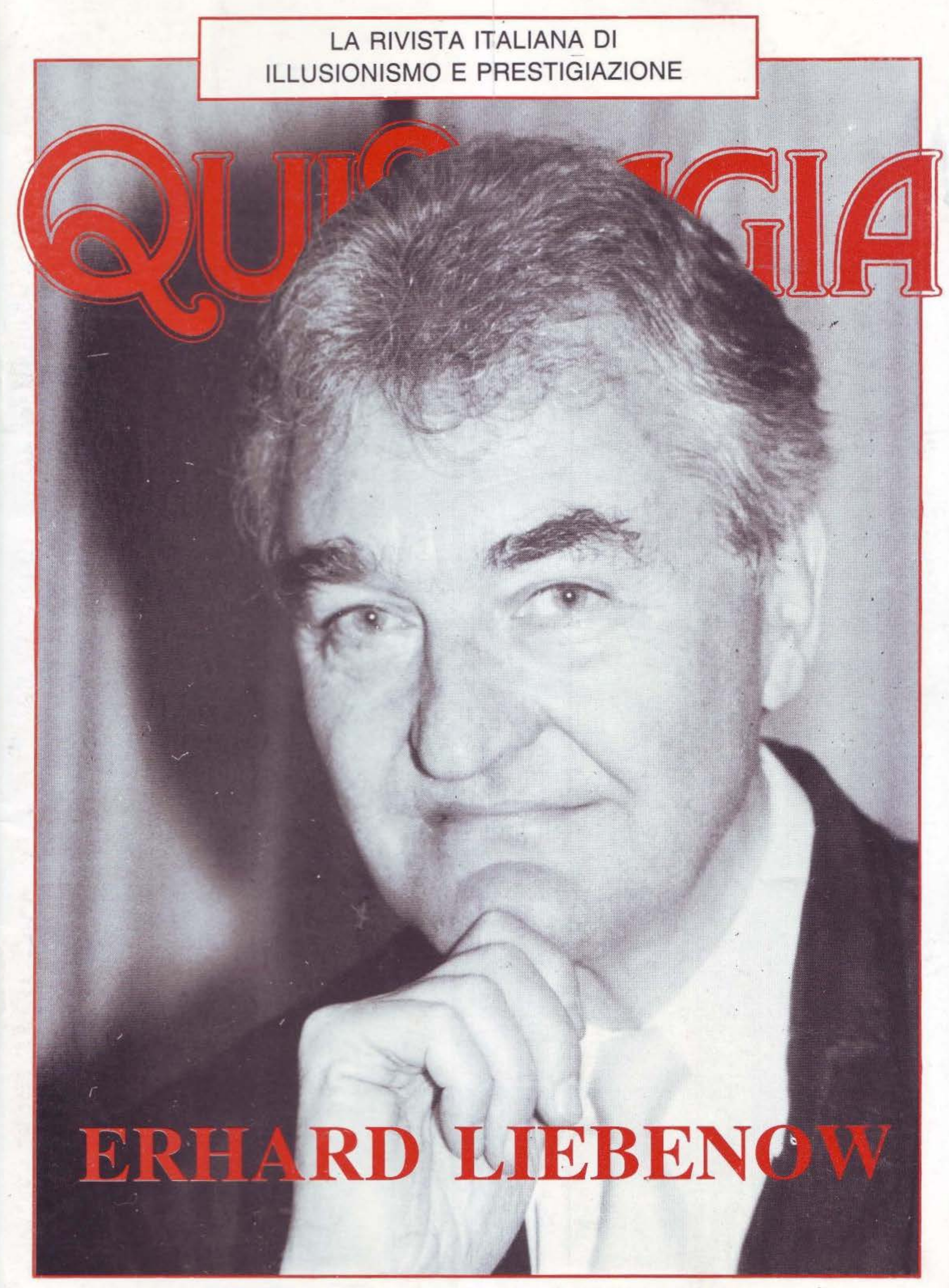
LA RIVISTA ITALIANA DI
ILLUSIONISMO E PRESTIGIAZIONE



BIMESTRALE - ANNO VII - NUMERO 5 - SETTEMBRE/ OTTOBRE 1994

SOMMARIO

...TRA NOI.

La ripresa dell'autunno ed il numero doppio di maggio agosto, ci hanno consentito di uscire con regolarità con questo numero 5/1994, che copre il bimestre settembre/ottobre.

Anche questo un numero speciale di 44 pagine, al posto delle tradizionali 40, perché abbiamo voluto dare ampio spazio alla cronaca ed ai commenti sul F.I.S.M. 1994 di YOKOHAMA, senza nulla togliere alle consuete rubriche, ed infatti da pag. 26 a pag. 30 VENDA DOBRZENSKY e REMO PANNAIN, i nostri due inviati speciali vi illustrano i risultati di questo Congresso Mondiale, per la prima volta fuori dei suoi naturali confini europei, e poiché l'esperienza non è stata positiva auguriamoci che la Presidenza della F.I.S.M. apprenda la lezione. Comunque la prossima volta, nel 1997 è a DRESDA in GERMANIA.

Ed a questo paese, che ospiterà il prossimo F.I.S.M. il nostro omaggio ed augurio comincia dalla copertina che è dedicata ad uno dei suoi maggiori esponenti: ERHARD LIEBENOW, grande amico di tutti noi italiani per le innumerevoli volte che abbiamo avuto occasione di apprezzarlo nei suoi spettacoli sui nostri palcoscenici.

Un gradito ritorno, dopo qualche anno di assenza da queste pagine, l'ultimo suo articolo era del 1992, ROBERTO GIOBBI, uno dei più apprezzati cardicians mondiali. Un ritorno che è anche una anticipazione, GIOBBI sarà il personaggio copertina del prossimo numero, iniziando così una lunga collaborazione di grande interesse per l'affermato ed il neofita per gli aspetti fondamentali degli argomenti trattati.

Ma la notizia che, ce lo auguriamo, susciterà l'entusiasmo di tutti gli appassionati di prestigiazione è che:

MENTRE TUTTO AUMENTA, NOI RIBASSIAMO IL PREZZO DELL'ABBONAMENTO a sole

Lit. 125.000

UNO SCONTO QUINDI DI BEN **25.000 lire,** di cui potrete usufruire utilizzando l'allegato modulo,

MA SOLO RINNOVANDO SUBITO IL VOSTRO ABBONAMENTO PER IL

1995

MA ATTENZIONE QUESTA ECCEZIONALE OFFERTA E' VALIDA SOLO FINO AL

30 NOVEMBRE 1994

APPROFITTATENE!

E naturalmente, con il primo numero del prossimo anno in REGALO, uno straordinario effetto magico, fuori dal commercio, con gli accessori per poterlo effettuare subito. TI ASPETTIAMO!

Tony Binarelli

SOMMARIO

Direttore responsabile:
Alessandro Binarelli

Direttore Editoriale:
Tony Binarelli

Capo Redattore:
Fernando Riccardi

Comitate di Redazione:
Venda Dobrzensky
Francesco Durante
Milan Hoic
Remo Pannain

Responsabile segreteria:
Francesco Duranti
Tel. 06 - 33251050 R.A.
FAX 06 - 3322500306

Segreteria di Redazione:
Iole Chiarinelli
Costanza Crescimbeni
M. Angela Perin

Corrispondenti speciali:
Lamberto Desideri
Aurelio Paviato

Hanno collaborato a questo numero: (in ordine di apparizione)

E. LIEBENOW, F. RICCARDI, T. BINARELLI, R. GIOBBI, S. MASTROBISO, MAXIMILIAN, M. MORABITO, A. BAIONI, V. DOBRZENSKI, R. PANNAIN, MIKITO, J. SHRYOCK

Traduzioni:
S. Mastrobiso, F. Riccardi
V. Dobrzensky, P. Alberigi

Fotocomposizione e stampa:
Tipolitografia Petrucci
Via G. Di Vittorio, 42/44 - Tel. 9396070
00045 Genzano (RM)

Ai sensi dell'art. 2º, 3º comma, lettera I, del D.P.R. 26.10.1987, n.67, la cessione della rivista è esclusa dal campo di applicazione dell'I.V.A.

QUI MAGIA viene inviata, bimestralmente, solo per abbonamento.

Autorizzazione del tribunate di Roma n. 125188 - I marzo 1988

EDITORE: Playmagic S.r.l.
VIA MONTAIONE 12 - 00139 ROMA
Tel. 06 - 8862967 - Fax 06 - 8128610
Per conto di A.I.A.M. Roma

INCONTRO CON LIEBENOW

F. RICCARDI



ERHARD LIEBENOW in un momento, quasi un immagine emblematica, del suo elegante e raffinato numero di manipolazione da scena.

E' un onore e un piacere parlare di ERHARD LIEBENOW. Al Ring 204 di Roma fece due conferenze: la prima il 5 marzo 1973 lo stesso anno in cui vinse il primo premio in close-up al congresso FISM a Parigi e la seconda il 20 dicembre 1976. Ambedue le esibizioni sono ri maste indimenticabili per la personale eleganza ed il suo inconfondibile stile nel porgere l'effetto allo spettatore. Ma ecco di seguito l'intervista, la sua biografia, e tre effetti dedicati a QUI MAGIA.

LA SUA BIOGRAFIA

ERHARD LIEBENOW è nato il 19 febbraio 1935 a Danzica sul Mar Baltico. Nel 1944 con uno spettacolo di varietà iniziò a girare nella sua città nativa. Lo show includeva cantanti, ballerini, clowns, acrobati, ventriloqui e maghi. LIEBENOW padre ebbe presto un lavoro al Teatro, ed ERHARD fu sempre con lui, affascinato dall'atmosfera del teatro. In quei giorni gli artisti non avevano cassette per registrare. Erano accompagnati da orchestre. ERHARD fu felice di venire occupato a girare gli spartiti al pianista dell'orchestra. Era retribuito con un piccolo salario per questo suo lavoro. Così entrò nel giro degli shows all'età di nove anni.
Fu allora che vide per la prima volta ZAUBERMEISTER ALOIS KASSNER (1887-1970) che divenne famoso per aver fatto scomparire un elefante vivente. Questo fu l'incontro di ERHARD con la magia e fu amore a prima vista.
Dopo la 2ª Guerra Mondiale lui e la sua famiglia furono esiliati da Danzica e finirono a Kiel nel nord della Germania. Quì un vecchio maestro calzolaio gli prestò i suoi libri di magia nei quali ERHARD trovò le istruzioni per la costruzione del suo primo apparato magico. All'età di quindici anni intrattenne i suoi amici con materiale magico costruito da sè.
ERHARD ebbe anche l'opportunità di conoscere l'indirizzo di un negoziante di magia JANOS BARTL ad Hamburg circa 70 miglia da Kiel. Ma come tutti i ragazzi non aveva soldi da spendere fatta eccezione di un modesto assegno, e quindi non poteva permettersi di ordinare alcun effetto al suo negoziante. Così cominciò a risparmiare un po' di soldi, e un giorno che con la sua classe visitò la città di Amburgo, ERHARD andò dritto ad un negozio per maghi e comperò una moneta truccata che costava circa 1 dollaro.
La scuola e la professione non gli lasciavano tempo per il suo hobby, e il suo amore per la magia si assopì fino al 1963. Ma un giorno mentre, con sua moglie MARGARET, aspettava ad una stazione di un tram a Dusseldorf i suoi occhi furono presi da un poster che annunciava uno show di magia "Appuntamento Internazionale der Zauberer" nel quale ALBERTO SITTA presentava il suo famoso spettacolo cinese CHUN CHIN FU. Andò a questo show, e quello fu il momento in cui l'amore per la magia riapparve.
E. LIEBENOW lavorò ad Amburgo nel "BART'S Magic Shop". ora aveva soldi e poteva permettersi di comprare gli effetti sempre sognati da ragazzo nel negozio di Magia diretto da ROSA BARTL, 80 anni, vedova di JANOS BARTL. La vecchia signora aveva originali metodi per vendere. All'inizio eseguiva un trucco per il cliente e poi le diceva: "Ti piace? Lo compri?"
Quando il cliente era d'accordo ella domandava di mettere il denaro in un vassoio d'argento, e dopo cominciava a spiegare il segreto del trucco. LIEBENOW fu tanto impressionato da questa vendita che spese una fortuna.
Nel 1963 LIEBENOW si unì al Magicsher Zirkel Von Deutsch land (M.Z. v.D.) a Düsseldorf. Con il suo amico WOLFGANG SOMMER, che ora è il presidente al M.Z. V.D., lavorarono ad un numero chiamato " I play boys Magici". In questo trucco LIEBENOW giocò la parte di un vero mago mentre SOMMER quella di un clown. Questi furono i suoi primi successi nel lo spettacolo.
LIEBENOW incontrò EMIL LOEW (Olandese) alla FISM 1970 ad Amsterdam: qui LIEBENOW presentò il suo gioco con i gettoni da poker.
Fu invitato a fare magia in uno show privato per un gruppo di americani. In questo avvenimento fece la conoscenza di TONY BINARELLI che si esibiva anch'egli per gli americani.



Al MAGIC CASTLE con DAI VERNON

Fu EMIL LOEW che predispose molte conferenze per LIEBENOW negli USA incluse esibizioni di close-up al Castello Magico di Hollywood.
Alcuni degli organizzatori di congressi chiesero a LIEBENOW se - oltre al suo lavoro di close-up - aveva uno spettacolo da presentare in shows di gala. LIEBENOW fino al 1975 non ne aveva. Su richiesta di VITTORIO BALLI lavorò per uno spettacolo di manipolazione con canne colorate, corde e anelli cinesi, lo stesso che presentò per la prima volta al Congresso Magico di Saint Vincent "75".
Più tardi gli anelli cinesi furono eliminati e rimpiazzati da effetti con fiori. Uno spettacolo colorato che nel frattempo ha fatto il giro del mondo.
Fino ad ora LIEBENOW ha fatto magia in molti Paesi Europei e d'oltre mare in Giappone, India, Israele, Tunisia, USA, Canada e Brasile. In quasi ogni paese dove fece anche magia con shows televisivi.
Con la sua famosa ROULETTE ROUTINE vinse molti premi internazionali. La sua conferenza in film "Magic with Poker Chips" (Magia con gettoni da Poker) gli valse il primo premio al congresso FISM 73 a Parigi.
Nella sua conferenza di close-up fece carte, gettoni, monete e allargò il programma con effetti dal suo elegante spettacolo. Ha scritto molte pubblicazioni e due libri in Germania sulla magia delle carte "ROYAL FLUSH" e "GRAND OUVERT". Le sue pubblicazioni sono state tradotte in inglese, francese, italiano, danese, tedesco, polacco, portoghese, spagnolo e giapponese. LIEBENOW ha collaborato con molte riviste nel mondo.
Le sue rubriche e descrizioni di effetti furono pubblicati in venti periodi speciali.
RICK JOHNSON scrisse nel "The Linking Ring" Ottobre 1980: "LIEBENOW pratica ciò che predica". Nella sua con-

ferenza mostra che il close-up è uno spettacolo e che le sue mani lavorano in questo spettacolo.
Tutta la scenotecnica e logistica di uno spettacolo normale viene da lui usata su questa microcosmica superficie.
Sua moglie MARGARET ha giocato un ruolo importante nelle attività magiche di LIEBENOW. Lo accompagnò in molti viaggi - e - di certo - fu sempre la prima spettatrice e consigliera che fece il primo impatto con le sue idee, effetti e presentazioni. Senza il suo aiuto, afferma LIEBENOW non sarebbe stato così efficiente.
Ed io penso che molte mogli abbiano avuto lo stesso merito: quello cioè di essere state, oltre che le vere insostituibili prime spettatrici, anche le indispensabili collaboratrici del successo del loro prestigiatore.

A TU per TU

D: Ti sei già esibito in molte parti del mondo ma puoi anche esibirti e divertirti nel tuo paese. Cos'è che ti spinge verso l'estero?.
R: L'arte magica è internazionale. Ciò è espresso, per esempio, nel nome della più grande società magica del mondo, l'IBM (Fratellanza internazionale fra maghi).
Uso questo unico e mondiale interesse allo scopo di avere conoscenza con persone differenti, paesi e cultura. E' un piacere per me presentare la mia magia altrove. Mi piace viaggiare. In questo modo posso approfittare di nuovi impulsi per la mia attività. In qualsiasi caso viaggiare allarga la mente e sei testimone che i problemi in casa sono meno importanti di quanto tu a volte credi. A molte manifestazioni magiche internazionali ho incontrato spesso le stesse persone: vuoi come artisti, che come spettatori.
D: Nei tuoi numerosi viaggi in paesi stranieri hai fatto delle osservazioni speciali?
R: Si. In quasi tutti i paesi che ho visitato, notavo che c'era rivalità tra i circoli magici. C'erano controversie perché qualche membro d'un circolo non andava d'accordo con gli altri. Ma l'arte della Magia avrebbe dovuto essere un anello comune per unire i maghi di tutto il Mondo e spesso ho desiderato più solidarietà tra i maghi.
In un caso, in una grande capitale nel Far East, ebbi successo riuscendo a portare insieme i soci di due clubs in competizione per incontrarsi in una mia conferenza. Prima mi chiesero di dare due conferenze separate in due differenti serate. Ma mi bastò stare un giorno in quella capitale che tutti i soci decisero di venire a questo comune evento. Fui molto felice.
D: Dici che l'Arte Magica ti sta tenendo impegnato, e ti da la possibilità di incontrare persone in tutto il mondo. Che altro significa, per te, la Magia?
R: Per me Magia significa un meraviglioso equilibrio tra libertà e disciplina, tra creatività e allenamento. Tendo ad entrambi di essi. Da una parte mi prendo la libertà di pensare e nuovi effetti. In molti casi ho avuto successo ad agire così.
Dall'altra parte pratico effetti, trucchi, abilità per le mani e presentazioni finché ho il perfetto controllo di essi. Non ho molta fiducia nell'ispirazione. Alcuni amici mi chiamano un



Grande estimatore dell'Italia, LIEBENOW è stato spesso tra i protagonisti degli spettacoli e dei GALA organizzati da ALBERTO SITTA, con lui nella foto, per il CLUB MAGICO ITALIANO di BOLOGNA.

perfezionista. Potrebbe essere corretto. Vorrei raccontare questa attitudine ai giovani talenti.
D: Quale genere di Magia preferisci?
R: In questo caso devo fare una differenza tra Magia che piace a me fare, e quella che preferisco per guardare.
Il mio programma per maghi consiste:
- uno spettacolo muto con canne, fazzoletti, corde, anelli cinesi e fiori;
- uno show di close-up con monete, gettoni da poker e carte;
- conferenze nelle quali spiego i miei giochi di close-up ed effetti che eseguo.

In aggiunta a queste faccio anche Magia per profani, ai quali mostro effetti di mera abilità (moneta nella bottiglia, strappo e restauro di un fazzoletto di carta). Di certo, non presento questi effetti a maghi, perché conoscono queste cose. Ma la magia "standard" produce un'altra impressione sui profani rispetto a quelli che la conoscono. Per questa ragione uno non disprezzerebbe mai questi effetti ben testati e di successo.
La cartomagia è un'arte che io amo. Apprezzo questo mondo di idee ingegnose che sono state sviluppate da grandi maghi.
Come spettatore, mi piace vedere shows di manipolazione e illusionismo. Qualche volta bizzarre esibizioni magiche appaiono nei congressi e possono anche divertire abbastanza. Comunque il carattere magico di queste esibizioni dovrebbe essere più controllato.
D: Quali da sempre sono i tuoi effetti preferiti?
R: I miei preferiti sono i trucchi con le carte, monete e gettoni da poker. e - di certo - le palline di spugna le quali attraggono

IL PERSONAGGIO



Artista completo LIEBENOW spazia, con uguale successo e capacità dalla scena al close-up, nella foto nel corso di uno dei suoi spettacoli.

con stupore e divertono i profani. In questa risposta lasciatemi dire qualcosa sulla parola chiave - sempre -. Ci sono maghi che hanno l'opinione che un prestigiatore dovrebbe essere capace di fare Magia in ogni momento e evento: penso che questa è l'opinione di un amatore. Secondo me chi è sempre preso a fare Magia corre il rischio di rovinare i nervi del suo vicino. Non bisognerebbe eseguire tutte le richieste di "Mostrami un trucco". Il professionista e il semiprofessionista dovrebbero aspettare il giusto momento e l'ambiente adatto. Allora la sua presentazione magica sarà apprezzata dal pubblico e lui stesso sarà contento del suo lavoro, specialmente quando verrà pagato per fare ciò.

D: Se tu fossi solo su un'isola deserta, e potresti portare con te solo tre libri, quali porteresti?

R: Negli ultimi 20 anni la letteratura magica è notevolmente cresciuta, e il mercato dei libri e libretti è severamente seguito. Di nuovo e ancora di nuovo, nuove edizioni sono pubblicate con buone idee. Tuttavia, deciderei per i tre seguenti classici:

- Greater Magic di J.N. HILLIARD
- The New Modern Coin Magic di BOBO
- Close-up Card Magic di HARRY LORAYNE

D: Qual'è la tua opinione sul mentalismo?

R: Il mio personale punto di vista è ambivalente. Leggo le descrizioni sugli effetti di mentalismo con grande interesse. I trucchi principali sono estremamente "sottili", e molte volte ingegnosi. Lavoro nella mia mente per includere un effetto-mentale nel mio stand-up programma. Ma allora realizzo che questo campo di magia non è realmente né divertente, né appariscente. In alcuni casi ho molte testimonianze che il pubblico era entusiasta (per esempio ai "galà").

Il mentalismo dovrebbe essere presentato in qualche modo come se l'esecutore avesse una forza supernaturale. Ma se optasse per questa azione mentale annullerebbe l'altro programma divertente. Il mentalismo migliore va con uno sfondo di una reale "seduta spiritica" dove il pubblico aspetta eventi soprannaturali. Aggiungerò a quanto sopra: apprezzo il mentalismo - ma io stesso non lo presento. Chi mi conosce però, potrebbe assicurarvi che se un "lampo" mi attraverserà, cambierò idea.

D: Sono circa 20 anni da quando ci siamo incontrati per la prima volta . In quel tempo facemmo il nostro discorso in francese. Oggi parli italiano. Ciò è per dimostrare l'alta stima che nutri per noi e per il nostro Paese. Sò che, con la tua famiglia, visitate spesso l'Italia. Perchè è la vostra destinazione preferita nel periodo delle vacanze?

R: L'Italia è sempre stata affascinante per me. Quando dico ciò non è per adularvi perché "QUI' MAGIA" è una pubblicazione italiana.

Ho sempre avuto un grande interesse per l'arte della storia,romana. Questa è la ragione perché ho lavorato in Italia prima di iniziare con la magia. Nello stesso tempo ho fatto magia per più di 50 volte in 20 città diverse nel tuo Paese e ho trovato tanti buoni e bravi amici. Inoltre mi piace il cibo italiano, il vino, i colori, la moda, la musica e - di certo - la vostra lingua che ho iniziato ad imparare e parlare. Con mio grande dispiacere la FISM 1991 non ha potuto essere tenuta a Roma. Ma l'augurio è che venga realizzata in un prossimo futuro.

TRIONFO

EFFETTO

Una carta è scelta e rigirata di dorso. Il mazzo è mescolato, mettendo una carta faccia in alto ed una faccia in basso. Dopo un doppio taglio il mazzo è posto a nastro sul tavolo. Tutte le carte sono viste faccia in basso eccetto la carta scelta nel centro del nastro.

ESECUZIONE

1) Una carta scelta è rigirata e controllata nella parte superiore del mazzo, preparatevi per un miscuglio "riffle". Tagliate a metà da sotto a sinistra e girate questa parte del mazzo faccia in alto.

2) Mescolate la faccia in alto del mazzo nella faccia in basso nel mezzo trattenendo indietro la carta superiore faccia in basso (scelta) su la mano destra mentre l'ultima carta faccia in alto dal mazzo nella sinistra è fatta cadere. Accertatevi che alcune carte dal mazzo della mano destra cadano prima che la prima carta dal mazzo della sinistra sia caduta.

3) Spingete i due mazzi insieme finchè non sono ad un pollice per essere squadrati. Il nastro delle carte è steso da destra a sinistra attraverso il tavolo come mostrato nella Fig. 1.
Le carte sono viste per essere realmente mescolate faccia in alto-faccia in basso.

4) Con la mano destra raccogliete il mazzo steso nella sua precedente posizione. Mentre fate ciò il pollice destro sposta la carta superiore faccia in alto dalla metà destra del mazzo, arrivando alla posizione mostrata nella Fig. 2.

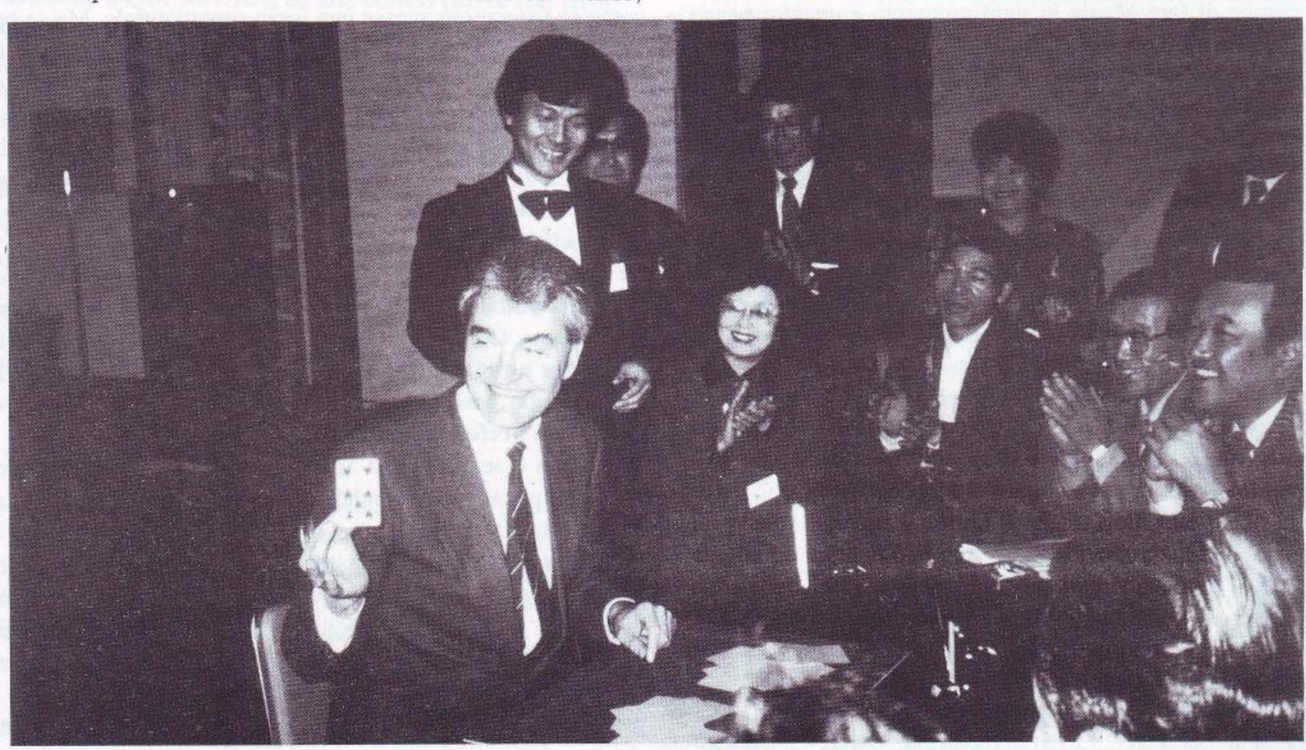
5) Spingete il mazzo della sinistra attraverso l'altro mazzo e tiratelo fuori a destra. Mettete il nuovo mazzo nella mano destra sulla metà superiore faccia in basso, ma out-jogged verso destra (Fig. 3).

6) Tagliate la metà più bassa del mazzo più alto (b) nella parte superiore e rasente con il blocco C del mazzo (Fig. 4).

7) Spingete fuori il blocco A e mettetelo sulla parte superiore come nella Fig. 5. Squadrate il mazzo. Mentre tagliate il mazzo le carte sono viste essere faccia in alto e faccia in basso.

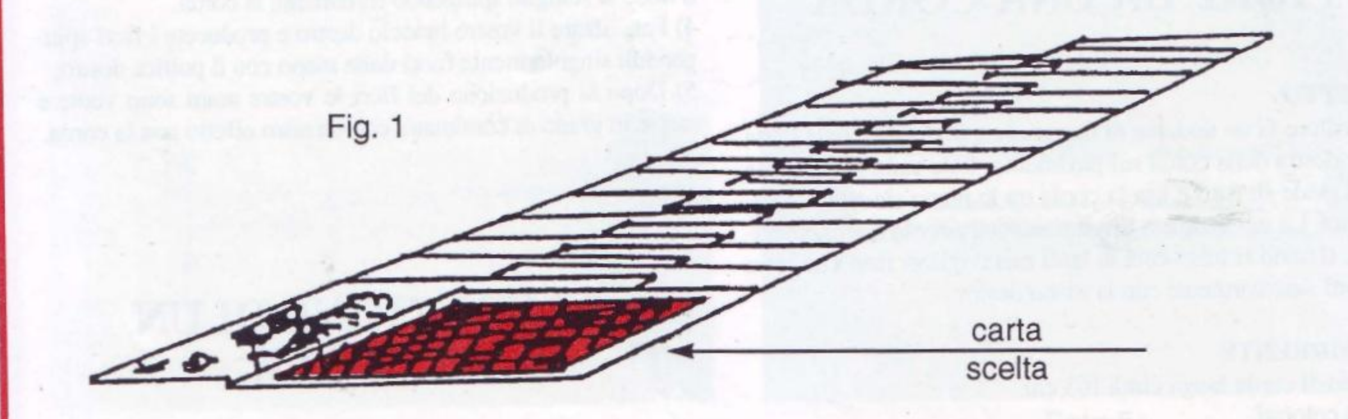
8) Prendete il mazzo da sopra con la mano sinistra, le dita fuori del lato più lungo, il pollice all'interno del lato più lungo. Girate il palmo verso l'alto cosicché il mazzo è in posizione verticale la faccia della carte inferiore verso il pubblico. Allentando la pressione del pollice permettete al mazzo il "break" al suo naturale "break" nel centro. Lasciate cadere la mezza parte inferiore nel palmo. Spingete questo mazzo con l'indice fino al pollice e pressate i due mazzi insieme.
Questo movimento, che è eseguito apertamente, porta tutte le carte in una posizione con la carta scelta rovesciata nel centro.

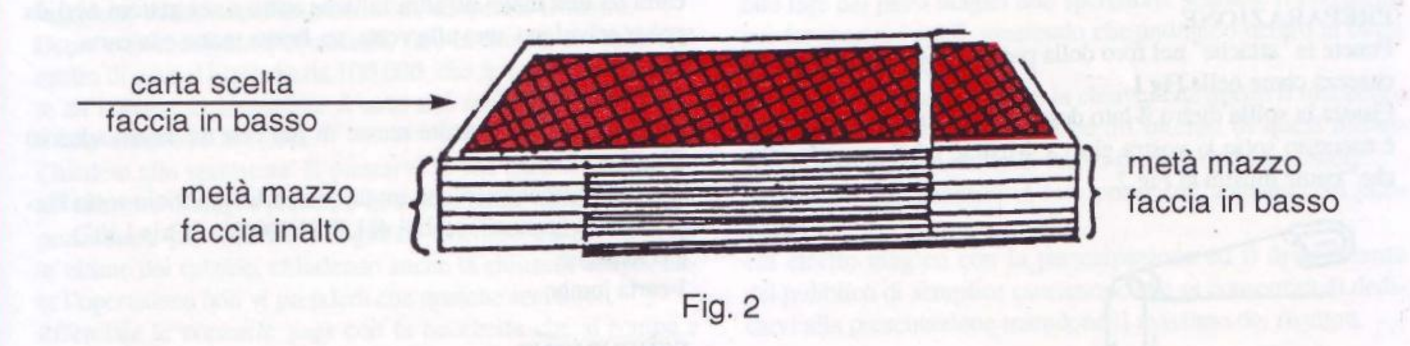
9) Il nastro è steso attraverso il tavolo. Tutte le carte sono viste faccia in basso con la sola carta scelta, faccia in alto, nella metà del mazzo.

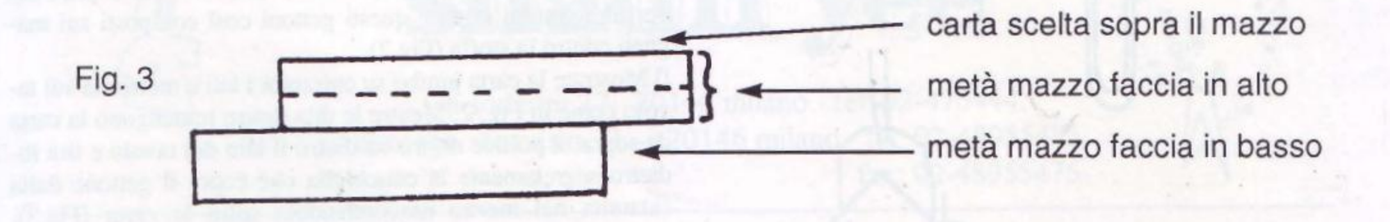


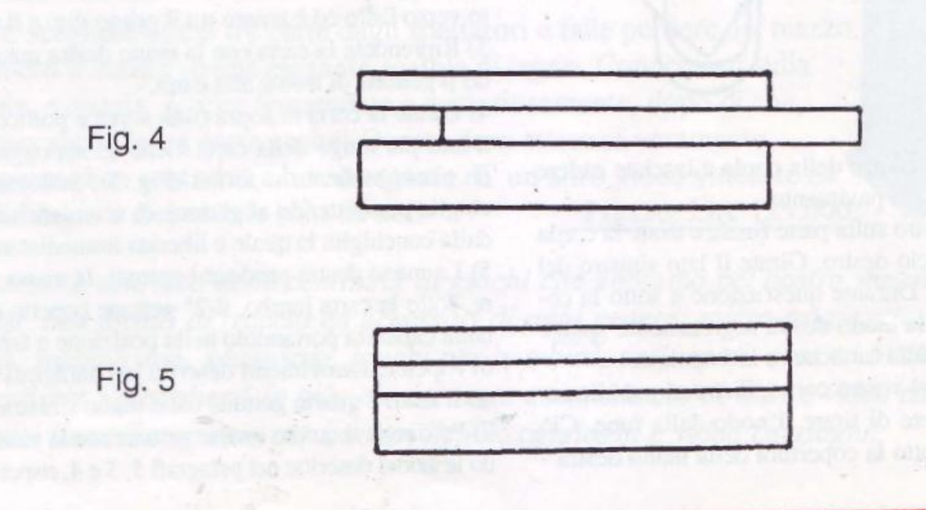
Apprezzato conferenziere LIEBENOW ha effettuato tournée in tutto il mondo, nella foto durante un suo tour in GIAPPONE.

LA SUA MAGIA


Fig. 1
carta
scelta


carta scelta
faccia in basso
metà mazzo
faccia inalto
metà mazzo
faccia in basso
Fig. 2


Fig. 3
carta scelta sopra il mazzo
metà mazzo faccia in alto
metà mazzo faccia in basso


Fig. 4
Fig. 5

FIORI DA UNA CORDA

EFFETTO

L'esecutore fa un nodo su di una corda e lascia cadere la parte finale destra della corda sul pavimento. Sale sulla parte finale con il piede sinistro e tira la corda tra la mano sinistra e il pavimento. La mano destra tira il nodo della corda e immediatamente il nodo si trasforma in tanti meravigliosi fiori che sono prodotti singolarmente con la mano destra.

OCCORRENTE

1 pezzo di corda lunga circa 165 cm.
5 fiori colorati
1 spilla di sicurezza
1 attache gigante.

PREPARAZIONE

Ponete la "attache" nel foro della parte finale della spilla di sicurezza come nella Fig.l.
Fissate la spilla dietro il lato destro del vostro fianco cosicché è nascosto sotto la vostra giacca. Mettete i 5 fiori nella "attache" come mostra la Fig.2.

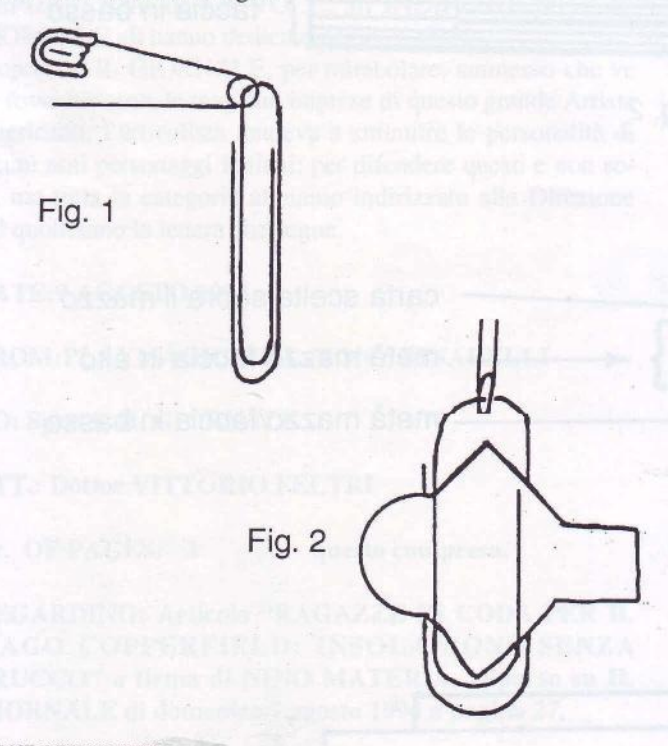


Fig. 1

Fig. 2

ESECUZIONE

1) Fate un falso nodo nel centro della corda e lasciate cadere la parte finale della corda sul pavimento.
2) Salite con il piede sinistro sulla parte finale e tirate la corda sollevando il vostro braccio destro. Girate il lato sinistro del vostro corpo al pubblico. Durante quest'azione e sotto la copertura del vostro corpo, la mano destra segretamente spinge il fascio dei 5 fiori fuori della "attache" e lo impalma.
3) Girate il lato davanti del vostro corpo, dietro al pubblico e, con la mano destra, fingete di tirare il nodo dalla fune. Ciò che accade ora è, che - sotto la copertura della mano destra - il nodo si scioglie spingendo fortemente la corda.
4) Fate alzare il vostro braccio destro e producete i fiori spingendoli singolarmente fuori dalla mano con il pollice destro.
5) Dopo la produzione dei fiori le vostre mani sono vuote e sarete in grado di continuare con un altro effetto con la corda.

PRODUZIONE DI UN GETTONE

EFFETTO

Il mago mostra una carta jumbo avanti e dietro. Passando la carta da una mano all'altra la tiene sotto e sei gettoni neri da poker scivolano, uno alla volta, tra la sua mano e la carta.

OCCORRENTE

1 cartone con 3 calamite messe in fila con un nastro adesivo (Fig.l).
3 gettoni bianchi/neri con un disco sottile di acciaio sotto l'intarsio nero (gettoni speciali di LIEBENOW - "Chip Lift").
3 conchiglie
1 carta jumbo.

ESECUZIONE

Mettete il cartone sotto il tappeto sul tavolo in maniera tale che il lato con le calamite penda sul lato posteriore del tavolo (parte verso il prestigiatore). Mettete le conchiglie sopra i lati neri dei gettoni e unite questi gettoni così composti sui magneti contro la stoffa (Fig.2).
l) Mostrate la carta jumbo su entrambi i lati e mettetela sul tavolo come in Fig. 2. Mentre le dita destre trattengono la carta da sopra, il pollice destro va dietro il lato del tavolo e tira indietro segretamente la conchiglia che copre il gettone dalla calamita nel mezzo nascondendolo sotto la carta (Fig.3). Tenete la carta come in Fig. 4.
2) Passate la carta a sinistra trattenendo il gettone coperto nella destra con il pollice e tenendolo nella posizione a fermaglio. Il gettone è situato sulle due dita medie del palmo rivolto verso l'alto ed è tenuto tra il primo dito e il mignolo.
3) Riprendete la carta con la mano destra questa volta portando il gettone di fronte alla carta.
4) Girate la carta in sopra (dita sopra e pollice sotto) cosicché il lato più lungo della carta viene ad appoggiarsi sul tavolo e un piano inclinato si forma (Fig. 5). Sollevate piano la conchiglia permettendo al gettone di scivolare sul tavolo seguito dalla conchiglia la quale è liberata immediatamente dopo.
5) La mano destra produce i gettoni, la mano sinistra fa cadere, sotto la carta jumbo, il 2° gettone coperto dalla conchiglia dalla calamita portandolo nella posizione a fermaglio.
6) Ripetete i movimenti descritti nei paragrafi 3 e 4 producendo il terzo e quarto gettone dalla mano sinistra.
7) Producete il quinto e sesto gettone con la mano destra seguendo le azioni descritte nei paragrafi 5, 3 e 4, rispettivamente.

LA SUA MAGIA

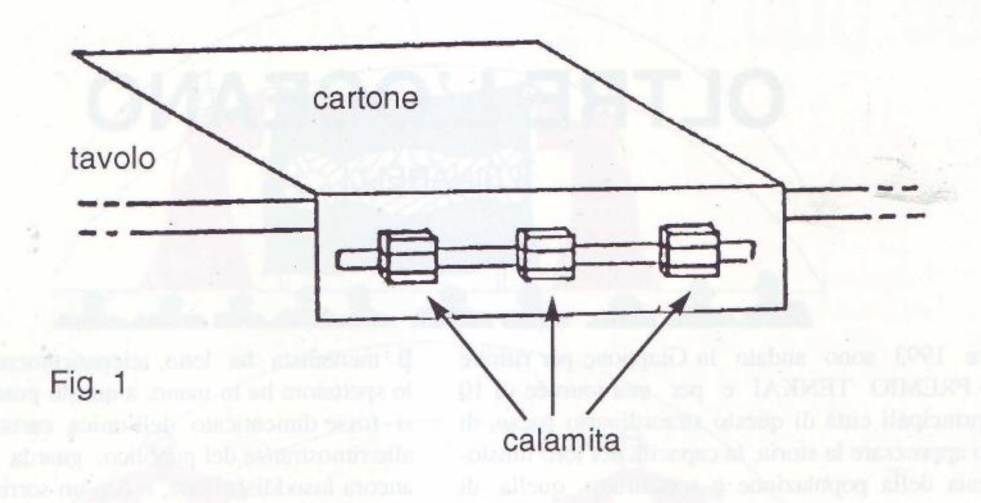


Fig. 1

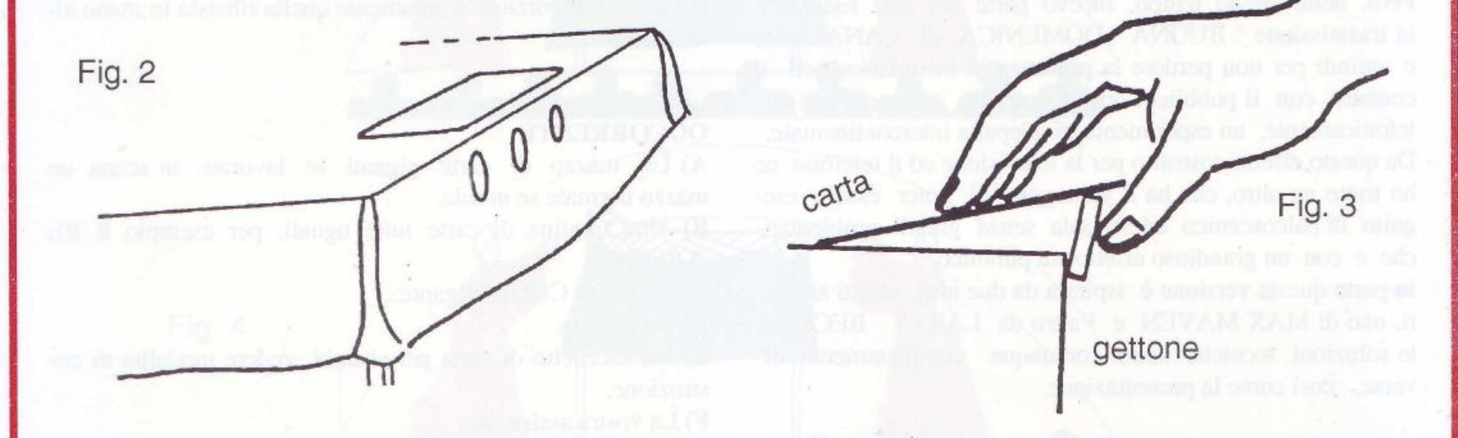


Fig. 2

Fig. 3

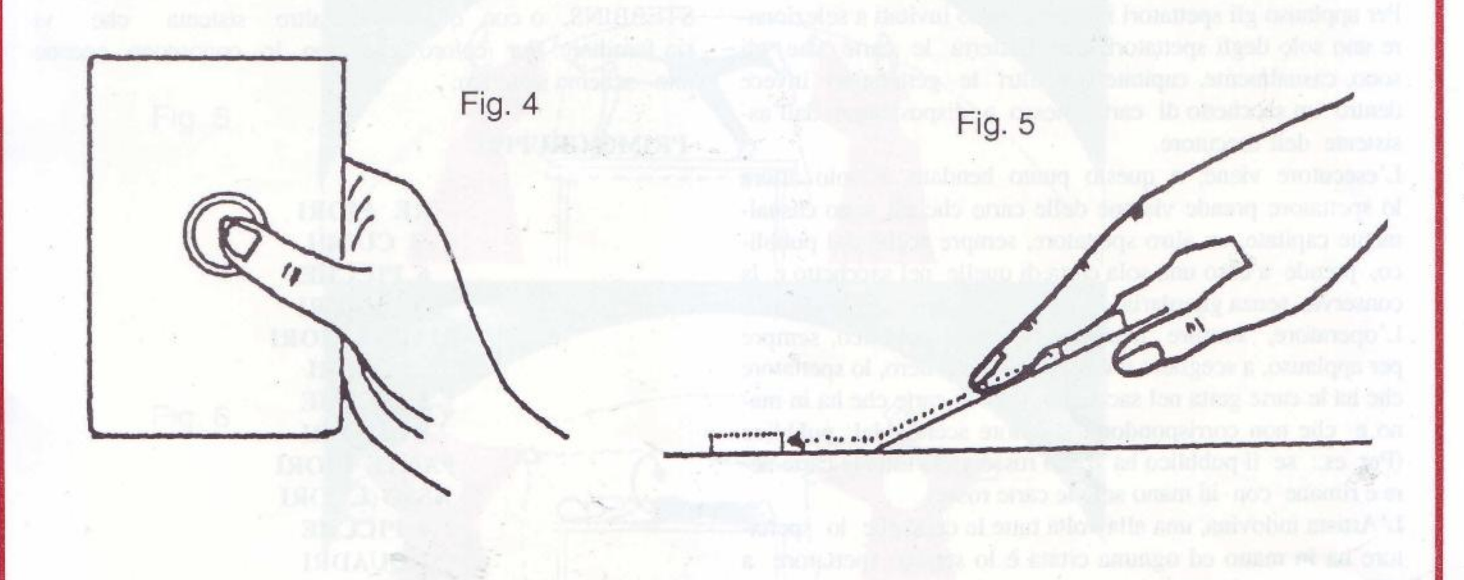


Fig. 4

Fig. 5

OLTRE L'OCEANO

T.BINARELLI

Nel dicembre 1993 sono andato in Giappone per ritirare il prestigioso PREMIO TENKAI e per una tournée di 10 giorni nelle principali città di questo straordinario paese, di cui ho potuto apprezzare la storia, la capacità dei loro illusionisti, la cortesia della popolazione e soprattutto quella di MASATOSHI FUROTA, che è stato il mio "Virgilio" in questa straordinaria avventura.
Però, nello stesso tempo, facevo parte del cast fisso della trasmissione BUONA DOMENICA di CANALE 5, e quindi per non perdere la presenza in trasmissione ed il contatto con il pubblico ho organizzato ed eseguito, telefonicamente, un esperimento di telepatia intercontinentale.
Da questo effetto costruito per la televisione ed il telefono ne ho tratto un altro, che ha il vantaggio di poter essere eseguito in palcoscenico ed in sala senza grandi problematiche e con un grandioso effetto sul pubblico.
In parte questa versione è ispirata da due altri effetti similari, uno di MAX MAVEN e l'altro da LARRY BECKER, le soluzioni tecniche sono comunque completamente diverse, cosi come la presentazione.

EFFETTO

Quattro spettatori vengono convocati sul palco e fatti sedere su altrettante sedie, un mazzo di carte viene distribuito tra i quattro spettatori, ed ognuno deve accuratamente mescolare le carte della sua mano.
Per applauso gli spettatori in platea sono invitati a selezionare uno solo degli spettatori, che tratterrà le carte che gli sono, casualmente, capitate; gli altri le getteranno invece dentro un sacchetto di carta messo a disposizione dall'assistente dell'esecutore.
L'esecutore viene, a questo punto bendato, e solo allora lo spettatore prende visione delle carte che gli sono casualmente capitate, un altro spettatore, sempre scelto dal pubblico, prende a caso una sola carta di quelle nel sacchetto e la conserva, senza guardarla.
L'operatore, sempre bendato, invita il pubblico, sempre per applauso, a scegliere il colore rosso o il nero, lo spettatore che ha le carte getta nel sacchetto, tutte le carte che ha in mano e che non corrispondono al colore scelto dal pubblico (Per es.: se il pubblico ha scelto rosso getta tutte le carte nere e rimane con in mano solo le carte rosse).
L'Artista indovina, una alla volta tutte le carte che lo spettatore ha in mano ed ognuna citata è lo stesso spettatore a mostrarla al pubblico.
Il mentalista ha letto, telepaticamente, tutte le carte che lo spettatore ha in mano, a questo punto si sbenda, come se si fosse dimenticato dell'unica carta dell'altro spettatore, alle rimostranze del pubblico, guarda la carta e la nomina, ancora insoddisfazione, e con un sorriso, l'Artista fa notare una grande busta, attaccata al fondale della scena o messa in bella vista sul tavolo ed aprendola ne estrae una grande carta, la sua predizione esattamente quella rimasta in mano allo spettatore.

OCCORRENTE

A) Un mazzo di carte giganti se lavorate in scena, un mazzo normale se in sala.
B) Una trentina di carte tutte uguali, per esempio il RE di CUORI.
C) Un RE di CUORI gigante.
D) Una benda.
E) Un sacchetto di carta per scambi, vedere modalità di costruzione.
F) La vostra assistente.
G) Un tagliaunghie, per creare le carte chiave.

PREPARAZIONE

A.1) Ordinate il mazzo di carte secondo il metodo di SI STEBBINS, o con qualunque altro sistema che vi sia familiare. Per coloro che non lo conoscono eccone uno schema sintetico:

PRIMO GRUPPO

RE FIORI
3 CUORI
6 PICCHE
9 QUADRI
REGINA FIORI
2 CUORI
5 PICCHE
8 QUADRI
FANTE FIORI
ASSO CUORI
4 PICCHE
7 QUADRI
10 FIORI

MENTALISMO DA SCENA

SECONDO GRUPPO

RE CUORI
3 PICCHE
6 QUADRI
9 FIORI
DONNA CUORI
2 PICCHE
5 QUADRI
8 FIORI
FANTE CUORI
ASSO PICCHE
4 QUADRI
7 FIORI
10 CUORI

TERZO GRUPPO

RE PICCHE
3 QUADRI
6 FIORI
9 CUORI
DONNA PICCHE
2 QUADRI
5 FIORI
8 CUORI
FANTE PICCHE
ASSO QUADRI
4 FIORI
7 CUORI
10 PICCHE

QUARTO GRUPPO

RE QUADRI
3 FIORI
6 CUORI
9 PICCHE
DONNA QUADRI
2 FIORI
5 CUORI
8 PICCHE
FANTE QUADRI
ASSO FIORI
4 CUORI
7 PICCHE
10 QUADRI

dall'esame della sequenza delle carte si evince che l'ordine dei semi è FIORI-CUORI-PICCHE e QUADRI e che le carte si succedono di tre in tre, rispetto al loro valore numerico. I quattro RE sono delle carte chiavi, coin coupé, o il metodo che preferite, e sono contrassegnati, in modo da poterne identificare il seme.

Nei mazzi contrassegnati, (Cfr. per maggiori informazioni ROSSETTI, MAGIA delle CARTE, HUGARD & BRAUE: EXPERT CARD TECHIQUE, e GREATER MAGIC; il nostro WOLF WALDBAVER ha recentemente scritto sul soggetto dei validissimi lavori), una serie di alzate complete non distrugge l'ordine della sequenza rotatoria.

E.1) COSTRUZIONE DEL SACCHETTO A DOPPIA PARETE (Le immagini sono tratte da MARK WILSON, COURSE in MAGIC).

A) Acquistate due identici sacchetti di carta, quelli per regali, nelle migliori cartolerie della vostra città vanno più che bene. Tagliate, uno dei sacchetti, lungo le linee tratteggiate in figura. Conservate la parte B e scartate la parte A. Naturalmente la dimensione del sacchetto varia se utilizzate carte normali o carte giganti.

B) Stendete la parte B sul tavolo ed applicate la colla su tre dei suoi lati, quelli segnati in figura.

C) Inserite la parte B nel sacchetto intero, facendo collimate i bordi superiori, e quindi fate aderire le parti incollate all'interno del sacchetto.

D) Dall'esterno sembrerà tutto normale, ma in realtà avrete ottenuto il sacchetto a doppia parte indicato nella figura. Inserite nello spazio più largo le 26 carte tutte uguali e piegate il sacchetto su se stesso.

ESECUZIONE:

1) Convocati i quattro spettatori sul palco, non appena avranno preso posto sulle relative sedie, prendete il mazzo di carte, effettuate un falso miscuglio totale e se volete una serie di alzate, all'ultima portate in cima una delle carte chiavi. E leggendone il dorso identificate di quale RE si tratta. (supponiamo sia il RE di CUORI).

2) Tagliate alla seconda carta chiave (RE di PICCHE) e consegnate il primo gruppo al primo spettatore, che mentalmente chiamerete RE CUORI.

3) Consegnate il secondo gruppo al secondo spettatore che chiamerete RE PICCHE.

4) Il terzo sarà RE QUADRI.

5) Il quarto sarà RE FIORI.

6) Invitate i quattro spettatori a mescolare ciascuno le carte che gli sono capitate "a caso" ed il pubblico in sala a scegliere uno dei quattro spettatori, non appena questo sarà avvenuto, voi saprete immediatamente quale è il gruppo delle carte che possiede.

7) Fatevi bendare. La vostra assistente, va dai tre spettatori non prescelti, raccoglie le carte e le getta nel sacchetto nella parte segreta.

8) Ad uno degli spettatori non scelti, fa poi pescare "una carta qualsiasi" all'interno del sacchetto; è evidente che pesca dalla parte larga e non potrà che prendere un RE DI CUORI, che conserverà in gran segreto.

Nota. Ricordatevi, quando siete bendati di parlare sempre, dando istruzioni alla vostra assistente sulle azioni da compiere e chiedendo conferma, prima di proseguire, del fatto avvenuto.

9) Rivolgendovi adesso allo spettatore che possiede il mazzetto delle carte, chiedetegli di guardarle, e che la nota scelta equivoca fategli scartare tutte le carte rosse; la vostra assistente gettera anche queste nel sacchetto.

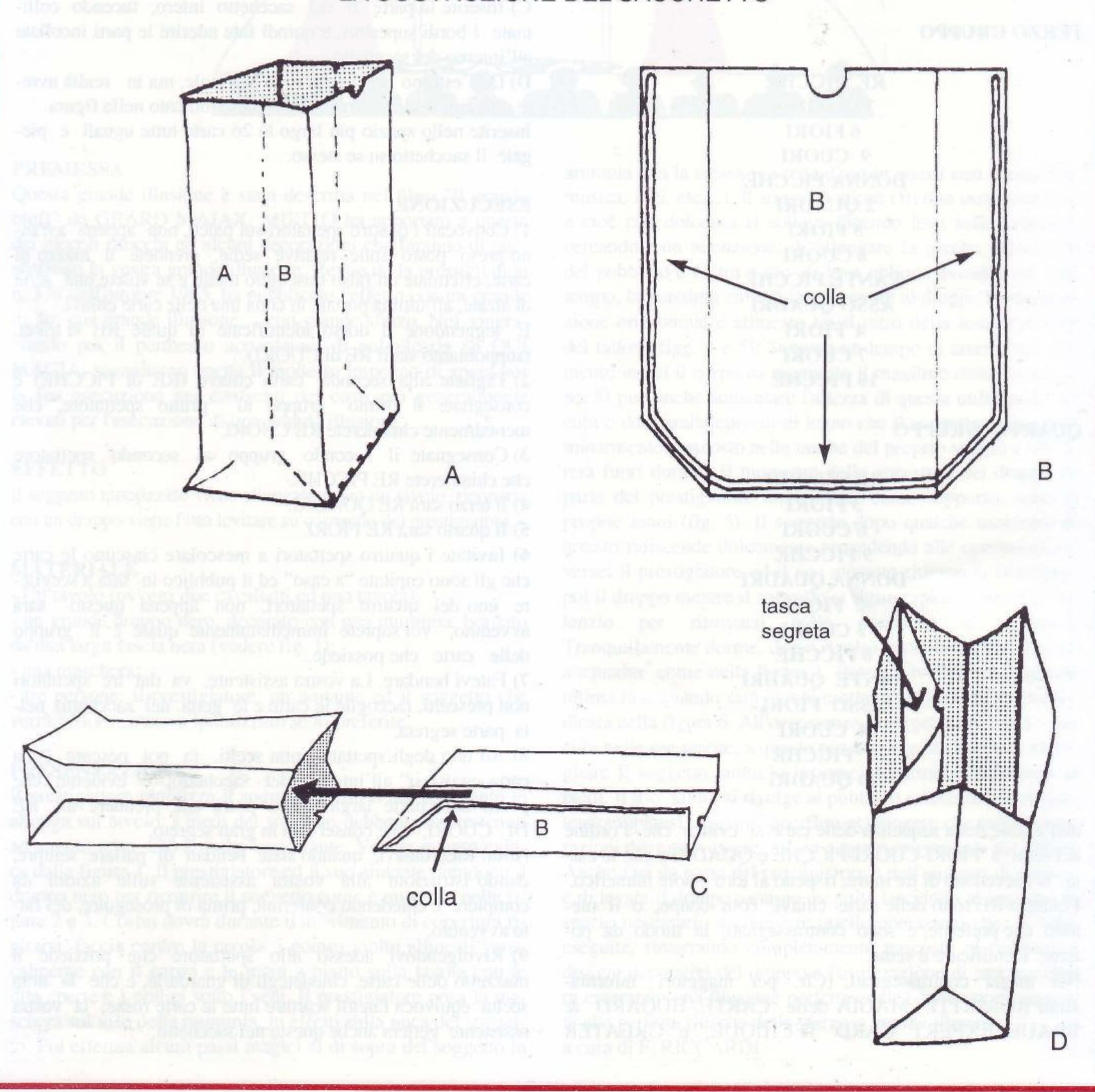
MENTALISMO DA SCENA

10) Cominciate a leggere il pensiero dello spettatore, in sequenza sempre più rapida:
"....Lei ha in mano SEI carte nere - ESATTO, - no non dica nulla, non mi aiuti ... una sola è una carta importante, le altre sono..... nominate le carte e di volta in volta lo spettatore le mostrerà al pubblico.... *l'unica carta importante è.... l'ASSO DI FIORI!!"* **SBENDATEVI!** sull'applauso del pubblico.

11) A questo punto o il pubblico o la vostra partner, vi faranno notare che non avete identificato la carta segreta dell'altro spettatore. Sorridete, fate mostrare allo spettatore la carta che ha scelto, prendete la busta della predizione e mostrate come avevate esattamente previsto anche questo. APPLAUSI, fine, rimandate gli spettatori al posto, ringraziandoli, sull'ulteriore applauso del pubblico.

CONSIDERAZIONI:
Come vedete si tratta di un effetto di facile esecuzione, grande platealità, leggibile ad ogni dimensione di pubblico, ingombro minimo di materiale; la durata dello stesso è da 6 a 8 minuti, il costo totale del materiale impiegato è inferiore alle 50.000.= lire; se avete quindi in mente di acquistare l'ultima falsa versione dell'ORIGAMI BOX...meditate, gente, meditate!!!

LA COSTRUZIONE DEL SACCHETTO



LA FORZATURA CLASSICA

Studio su una tecnica fondamentale della cartomagia

R.GIOBBI

"L'ordine e la semplicità costituiscono la prima tappa nell'apprendimento di una disciplina - di cui il nemico numero uno è l'incertezza"

THOMAS MANN

Questo articolo ha lo scopo d'ilustrarvi il mio modo di affrontare un problema e di analizzarlo sotto ogni profilo.
Naturalmente quando qualcuno affronta questo tipo di problematiche e tenta di metterle per iscritto ne viene fuori una lunga trattazione ed anche la mia si adegua a questo presupposto. Ciò malgrado ritengo d' aver illustrato dei principi generali in modo da facilitare non solo lo studio delle tecniche, ma anche quello degli effetti che saranno cosi costruiti secondo un preciso ed ordinato sviluppo, senza il quale gli stessi sarebbero solo delle confuse esibizioni.
Spero quindi, con queste premesse, che vorrete leggere con attenzione fin dall' inizio.

1) PREMESSE GENERALI.
La forzatura classica fa parte di quelle tecniche della cartomagia che, come il salto, la filatura e l'impalmaggio, sono utilizzate solo da un ristretto numero di esecutori, e sono effettuate correttamente da un ancora minor numero di "esperti".

Si tratta di tecniche che da un punto di vista manipolativo vero e proprio non presentano particolari difficoltà, ma che per una gran parte dei prestigiatori, comportano un fattore di paura di essere "scoperti" nel corso della loro esecuzione.

Nella forzatura classica, se vi è una difficoltà, questa è rappresentata dal coordinamento dei movimenti ed infatti questa tecnica non dipende esclusivamente dall' operatore, ma, sembra, per una gran parte anche dallo spettatore.
Ho sottolineato SEMBRA perchè, in realtà, una conoscenza approfondita della tecnica permette di ridurre il fattore incertezza e addirittura di utilizzarlo a favore.

E questo l'obiettivo di questa ricerca: capire prima e poi far proprie tutte le componenti che fanno parte della forzatura classica alfine di poterla utilizzare con il massimo dei risultati.

Allo scopo di organizzare razionalmente questo complesso fenomeno ho diviso lo studio in quattro parti:

LA TECNICA
LA COSTRUZIONE
LA PSICOLOGIA DELLO SPETTATORE
LO STATO PSICOLOGICO DELL'ESECUTORE.

Per motivi di chiarezza questi quattro aspetti debbono essere studiati separatamente, ma non bisogna mai perdere di vista che in realtà sono come i meccanismi di un ingranaggio, debbono cioè muoversi contemporaneamente perchè la macchina si muova.

2)La forzatura classica

2.1 LA TECNICA
La carta da forzare (supponiamo sia il 2 di picche) si trova a due terzi del mazzo da sopra, al punto **2.3** vi illustrerò i motivi di questa collocazione.
La carne della falange del dito mignolo assicura una separazione nel punto dove è collocato il due di picche.
Il mazzo deve essere tenuto con mano ferma, ma non contratta, in modo che anche la separazione, dovuta alla pressione del mignolo non faccia "aprire" le carte. Le due parti del mazzo sono tenute insieme dalla pressione della prima falange del pollice sulla base del dito indice, come indicate nella figura 1.

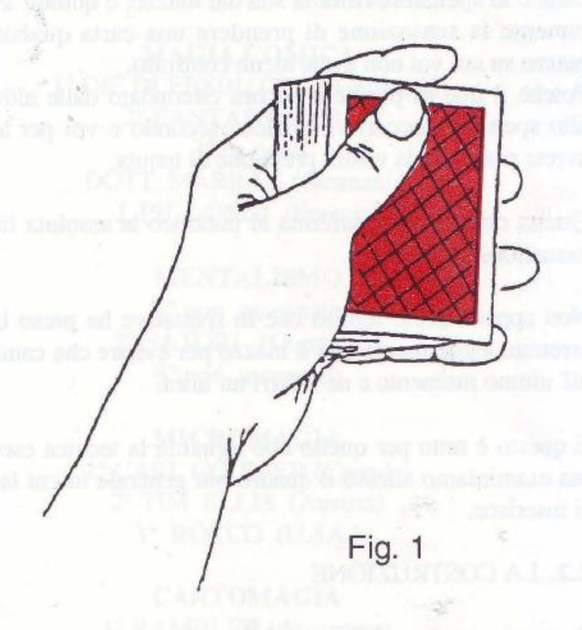


Fig. 1

Rivolgetevi allo spettatore ed invitatelo a prendere una carta mentre scorrete il mazzo tra le vostre mani, facendo attenzione che la separazione al 2 di picche, non si apra più che le altre carte, in quanto questa maggiore apertura potrebbe, anche a posteriori, insospettire lo spettatore.

E' quindi importante non sottostimare le capacità di osservazione dello spettatore e quindi cominciate a far scorrere una dozzina di carte, fermatevi, quasi chiudete e poi iniziate a far scorrere, con il pollice le sette/otto carte seguenti.
Questa azione di " apertura e chiusura" spezza il ritmo e conseguentemente l' attenzione dello spettatore e questo gioca a vostro favore; continuate a scorrere le carte fino a quando arrivate alla separazione.

Lo spettatore ha, da qualche istante, già la mano pronta a prendere la carta (la maggioranza degli spettatori hanno la tendenza a porgere la mano con il dorso in alto per posare l' indice o il medio sul dorso della carta che intendono prendere). Voi dovete andare incontro a questa mano tesa mostrando il dorso del due di picche, in modo che il dito dello spettatore si posi proprio su questa carta che è quella più aperta, in quel momento che non tutte le altre del mazzo.

Questo incontro deve apparire assolutamente casuale, e può essere aiutato di un movimento, verso lo spettatore di tutto il mazzo, che deve essere sincronizzato con il movimento di avanzamento dello spettatore, senza suscitare sospetti.

Come ha poggiato il dito sulla carta, continuate a scorrere le altre e **non fermatevi per la gioia di essere riusciti nella forzatura !**

Giratevi verso lo spettatore e *"ha preso una carta ?"* come se non sapeste che lo ha già fatto. La domanda rinforza, negli altri spettatori che la scelta è avvenuta in modo casuale.
Unendo l'azione alla parola, prosegue lo scorrimento delle carte e lo spettatore ritira la sua dal mazzo, e quindi avrà veramente la sensazione di prendere una carta qualsiasi dal mazzo su cui voi non avete alcun controllo.
Poichè il due di picche è ancora circondato dalle altre carte allo spettatore occorrerà qualche secondo e voi per aiutarlo avrete rilasciato la vostra pressione di tenuta.

Questa circostanza conferma al pubblico la assoluta libertà e casualità della scelta.

Non appena avete sentito che lo spettatore ha preso la carta arretrate leggermente con il mazzo per evitare che cambi idea all' ultimo momento e ne afferri un'altra.

E questo è tutto per quello che riguarda la tecnica esecutiva, ma esaminiamo adesso il quadro più generale in cui la stessa si inserisce.

2.2. LA COSTRUZIONE

Supponiamo che nel corso del precedente effetto abbiate portato il due di picche, la carta da forzare, al primo posto nel mazzo, a dorso in alto, mescolate distrattamente le carte nel cavo della mano - all' italiana - facendo sporgere una carta sopra al due di picche, senza quindi attribuire alcuna importanza alle vostre azioni e mentre parlate con lo spettatore invitandolo ad avvicinarsi a voi, se operate al tavolo potete an-

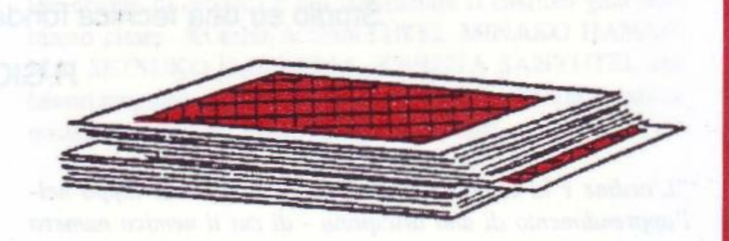


Fig. 2

che poggiare il mazzo, non squadrato, sullo stesso (Fig. 2) e seguitare a parlare. Arrivato lo spettatore e dopo averlo salutato riprendete il mazzo, con la mano destra, per i suoi lati lunghi (Fig.3) e lasciatelo cadere nella mano sinistra in posizione di distribuzione (Fig. 4).

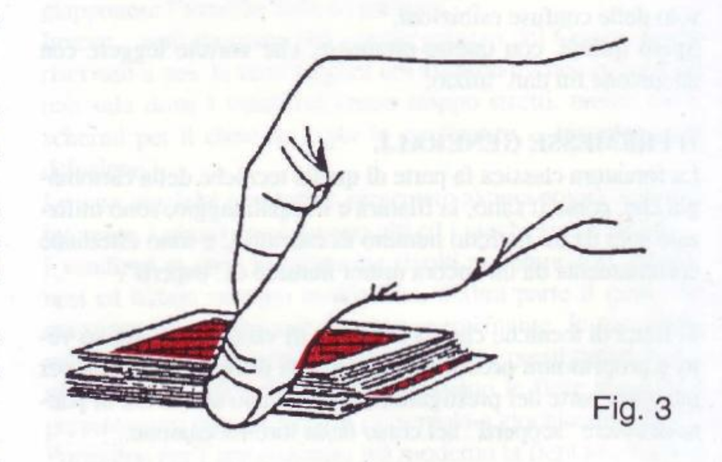


Fig. 3

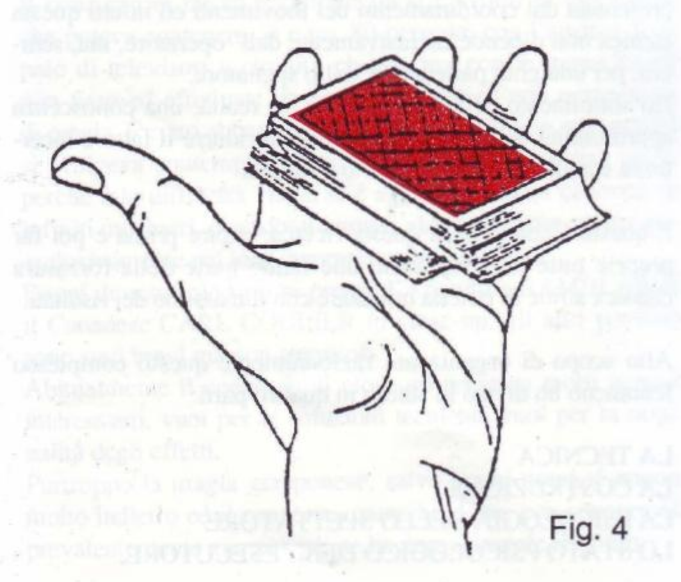


Fig. 4

Mentre spiegate allo spettatore che dovrà prendere una carta, squadrate il mazzo, prendete la separazione con il mignolo alla carta da forzare, compiendo questa azione, in modo assolutamente normale e senza attribuirgli alcuna importanza. (Fig.5). L'inserimento della carne del primo polpastrello del

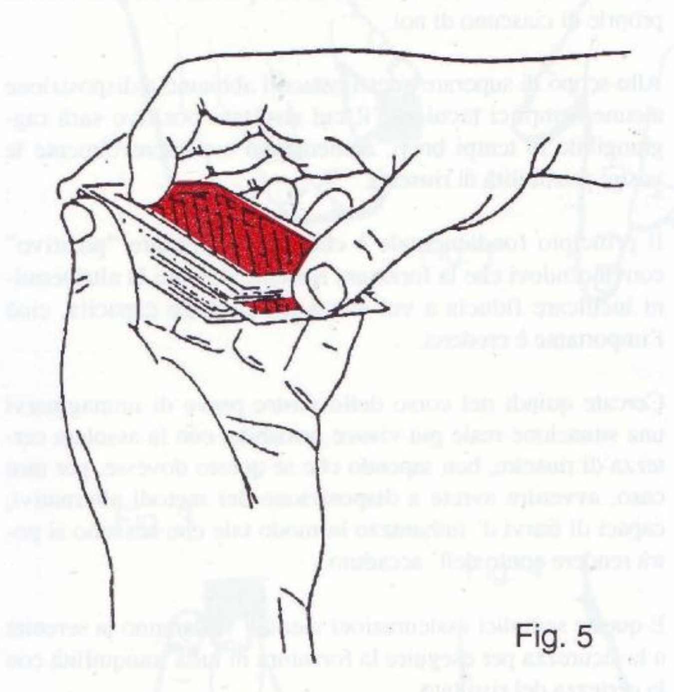


Fig. 5

mignolo sinistro viene facilitato dall'azione di chiusura e sollevamento della carta sporgente, del pollice destro che opera sul lato corto interno del mazzo. Il piccolo movimento di assicurarsi la separazione è coperto dal movimento più ampio di squadrare il mazzo.

A questo punto potete iniziare l' operazione di forzaggio, ma poichè avrete spezzato i tempi quello della "causa", la preparazione della forzatura e quello dell' effetto, la forzatura vera e propria, nemmeno il più acuto degli spettatori potrà stabilire una correlazione tra le due azioni.

Bisogna tenere presente che in passato, questa tecnica dei tempi era ben diversa e cioè eseguita tutta in una sequenza a totale sfavore della pulizia e della riuscita della forzatura stessa. Infatti i tempi erano, identificata la carta da forzare, portarla al primo posto, effettuare un salto per metterla nel mazzo e prendere la separazione.

Ora poichè gli esecutori che sanno eseguire un salto veramente invisibile sono in numero più che ridotto, il pubblico percepiva più o meno inconsciamente che qualche cosa stava per accadere e quindi acuiva la sua attenzione, rendendo così più difficile l' operazione della forzatura stessa.

Il metodo moderno che ho descritto consente di evitare il salto e quindi eventuali sospetti, la suddivisione dei tempi tra preparazione e esecuzione e una ulteriore tappa evolutiva di questa tecnica.

2.3. LA MANIPOLAZIONE PSICOLOGICA DELLO SPETTATORE.

Per "manipolazione psicologica" mi riferisco all'influenza esercitata dall' esecutore sul comportamento interiore dello spettatore, in modo che i suoi pensieri e le sue azioni favoriscano il disegno segreto di forzargli il due di picche.
Esaminiamo prima questo aspetto e passiamo poi alla forzatura.

Non appena lo spettatore è salito sul palco o si è avvicinato al tavolo dove sto operando inizio il prologo dialettico dell'effetto che sto per eseguire. Lo spettatore portato in "zona spettacolo" si trova in un ambiente per lui estraneo ed inconsueto e da questa situazione deriva un rapporto di superiorità dell'esecutore che si trasforma in un vantaggio.
Questo rapporto di dipendenza emozionale dello spettatore è più forte sul palcoscenico o in pedana, ma esiste anche, in modo subliminale, nel settore del close-up.

Prendete il mazzo ed assicurandovi la separazione alla carta da forzare, guardate lo spettatore e rivolgendovi a lui: *"...desidero ... che lei prenda una carta da questo mazzo..."*, il vostro tono di voce deve essere tale da dargli la sensazione che stia per avvenire qualche cosa di importante, nella quale, pur ignorandone i particolari, lui avrà un ruolo determinante, e probabilmente si chiederà, dentro di se, se sarà all' altezza dell' impegno richiestogli, questo non farà che aumentare il vostro potere su di lui che sta ripiegando in se stesso. Pensando, più o meno, in che pasticcio mi sono messo speriamo che non mi renda ridicolo e che io non faccia una figuraccia. Dategli tempo qualche secondo per questi "tragici pensieri", iniziate a scorrere le carte e quando sono passate le prime dieci o dodici, come descritto, arrestatevi, guardatelo e apostrofatelo: *"...PRENDA UNA CARTA !"* il malcapitato avrà la sensazione che avrebbe dovuto già farlo, egli quindi sarà spinto dal vincere i suoi contrastanti sentimenti e si sentirà anche pressato dal tempo, perchè voi nel frattempo avrete ironizzato a scorrere le carte, la sua mano si tenderà verso il mazzo, ma poichè voi lo tenete serrato, pur scorrendo le carte, non riuscirà subito ad afferrarne una si sentirà preso dal panico perchè non riesce a fare una cosa così semplice, e quando finalmente vi riuscirà avrà un moto liberatorio ed avrà preso proprio il vostro due di picche.

A questo punto è evidente perchè la carta deve essere posizionata nel terzo inferiore del mazzo, perchè quando voi arriverete a scorrere questa parte il fattore di stress dello spettatore sarà al massimo e starà per sfociare in una sorta di frustrazione; avrete in altri termini creato una atmosfera capace di farvi controllare i suoi pensieri e le sue reazioni.

Naturalmente tutto questo non vi garantisce che lui farà tutto quello che volete, ma aumenta sicuramente la possibilità che questo avvenga e che quindi prenda il due di picche.

Come già sottolineato, a suo tempo, da ROBERT-HOUDIN

non dite mai: *"...scelga una carta..."* ma *"...Prenda una carta..."* suggerimento più esatto rispetto all' azione che deve compiere e che ha il merito di non suggerirgli una libertà di scelta che, in linea di principio, è quella dello spettatore.
Perchè sono molti coloro che credono che la realtà è quella che gli viene presentata e che non può essere alterata dal truccare una decisione personale; e quindi una istruzione esatta su quello che volete da voi tenderà solo a favorite i vostri scopi.

Una volta che sarete riuscito a forzargli il due di picche non iniziate a gioire visibilmente o come dice TAMARIZ, non iniziate a starnazzare come una gallina che ha appena fatto l'uovo ! Infine, per il pubblico, non è accaduto nulla di straordinario ha soltanto preso una carta, dal mazzo che voi gli offrivate, niente di più comune e normale.

Una delle tendenze più diffuse, a forzatura avvenuta, è quella di consegnare immediatamente il mazzo allo spettatore, aggiungendo: ***"...prenda tutte le carte, vi rimetta la sua e mescoli lei stesso ... !"*** Atteggiamento questo che susciterà sospetti anche nel più innocente degli spettatori, meglio sarà che riprendiate la carta nel mazzo, che iniziate un semplice miscuglio e solo dopo chiediate allo spettatore di proseguire.
E se la sua risposta fosse negativa potete sempre sottolineare: *"...mescoli, mescoli,... non vorrei che lei pensasse che io baro ...!"*

2.4. LO STATO PSICOLOGICO DELL'ESECUTORE. (Nota 2)

Si tratta sicuramente della parte più difficile di questa analisi, sia per chi deve metterla in pratica che per me che debbo descriverla.
Questo aspetto della forzatura è strettamente legato alla personalità di ciascun esecutore, ma è anche vero che possono essere tracciati dei principi generali che ciascuno dovrà poi applicare a se stesso ed al proprio modo di essere.

Se mi avete seguito fino a questo punto avrete il dubbio che per seguire tutte le suddivisioni d' analisi si possa perdere di vista quello che è l'obiettivo finale.
In realtà analisi, che è un azione dell' intelletto ed azione, vivono su due dimensioni differenti, ma al momento della azione gli elementi dell' analisi si fondono in modo subliminale consentendo all' azione di svolgersi sulle linee volute e determinate dalla stessa.
E' evidente che quando non si riesce a far collimare queste due dimensioni, quella cioè dell' intelletto e dell' intelligenza, sorgono quelle difficoltà più volte provate.

E' evidente quindi che se tenterete di pensare quando sarete di fronte al pubblico, in modo frazionato, a tutti gli elementi che abbiamo esaminato, tenderete a bloccarvi perchè il pensiero azione sarà più veloce di quello analitico.
Di conseguenza dovrete talmente assimilare la parte analitica, da far si che questa agisca nel vostro inconscio senza inceppare l'azione anzi determinandola.
Cosi facendo noi potremo dare libero corso alla nostra intuizione che preparata dallo studio aggira di conseguenza guidandoci nella riuscita della forzatura che diventerà un atto automatico, come molti di quelli che compiamo normalmente quando guidiamo una autovettura, tipo cambiare marcia etc...

Sottolineo ancora che la forzatura è messa solo in pericolo dalla nostra insicurezza e dalla nostra paura, e dalle inibizioni proprie di ciascuno di noi.

Allo scopo di superare questi ostacoli abbiamo a disposizione alcune semplici tecniche, il cui risultato positivo sarà raggiungibile in tempi brevi, aumentando considerevolmente le vostre possibilità di riuscita.

Il principio fondamentale è che dovete pensare "positivo" convincendovi che la forzatura riuscirà, dovrete in altri termini inculcare fiducia a voi stessi nelle vostre capacita, cioè l'importante è crederci.

Cercate quindi nel corso delle vostre prove di immaginarvi una situazione reale più vivace possibile, con la assoluta certezza di riuscire, ben sapendo che se questo dovesse, per raro caso, avvenire avrete a disposizione dei metodi alternativi, capaci di trarvi d' imbarazzo in modo tale che nessuno si potrà rendere conto dell' accaduto.

E queste semplici assicurazioni mentali vi daranno la serenità e la sicurezza per eseguire la forzatura in tutta tranquillità con la certezza del risultato.
In altri termini è importante che superiate la paura dell' insuccesso o dell' errore ed a questo vi aiuterà la, sia più breve trattazione, di quelli metodi alternativi che vi consentiranno di recuperare con pieno successo.

3.1. COME ALLENARSI alla FORZATURA CLASSICA.

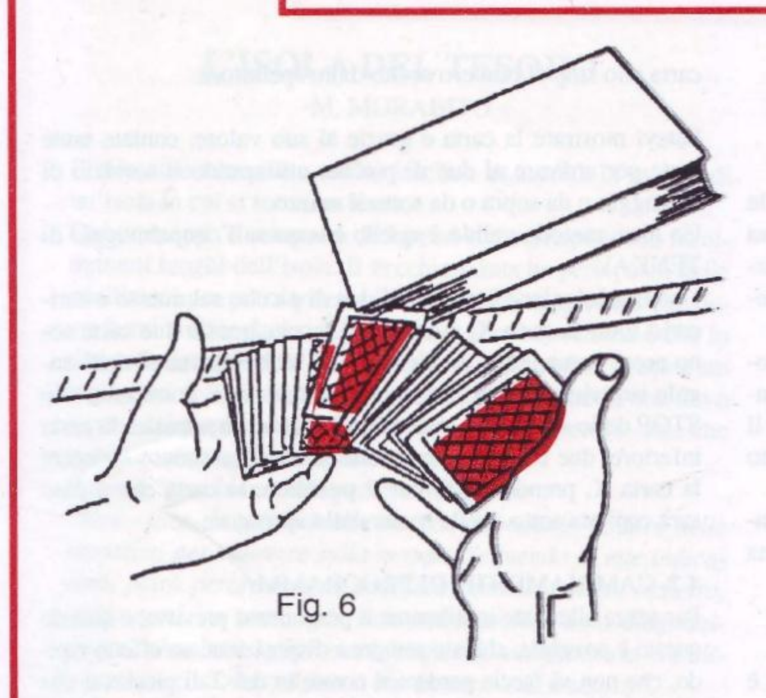
La prima idea che vi verrà in mente sarà quella di servirvi del vostro parente più prossimo, moglie, fidanzata o altro. Purtroppo però questo aiuto sarà di breve durata, in quanto le reazioni non saranno più naturali e spontanee perchè si renderà conto di ciò che volete da lei e questo falserà il vostro allenamento.

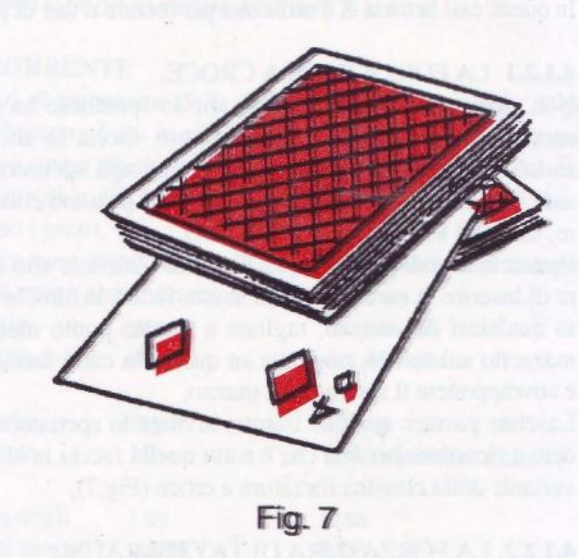
Il miglior allenamento è quello di forzare una carta, in qualunque vostro spettacolo ed anche quando non ve ne è assolutamente bisogno.

Se la forzatura, le prime volte, non vi riesce questo non ha assolutamente importanza perchè potete proseguire il gioco secondo il suo normale svolgimento.

Se invece riesce acquisterete sicurezza e confidenza con le metodiche tecniche e psicologiche, ed un poco alla volta arriverete alla perfezione.

Esistono poi altri metodi, più o meno conosciuti, come quello di sistemare un libro sul tavolo, come in fig.6, considerarlo come la mano dello spettatore, ed inserire tra le sue pagine la carta da forzare.


Fig. 6


Fig. 7

4. RECUPERI

Per recuperi intendo tutte quelle tecniche, metodi o effetti suscettibili di recuperare una forzatura non riuscita. Fondamentalmente possono essere suddivisi in due categorie:
a) Cercando d' imporre la carta che volevate forzare con un metodo diretto, con un secondo forzaggio, o utilizzando la carta scelta dallo spettatore per forzare il vostro due di picche. b) Utilizzate la carta presa dallo spettatore per effettuare un altro effetto e tornare, in un secondo momento a quello previsto per il due di picche.

Ma esaminiamo più compiutamente queste metodologie.Nelle descrizioni che seguono la carta X rappresenta la carta presa dallo spettatore al posto di quella che gli volevate forzare che, continuando nell' esempio, sarà sempre il due di picche.

4.1. Tentativo di una nuova forzatura.

4.1.1. METODI DIRETTI
A questo riguardo più sarete padroni delle tecniche cartomagiche e meglio riuscirete ad uscire dalla circostanza.

4.1.1.1. L'ERRORE DELLO SPETTTATORE.
Non appena ha preso conoscenza della carta, gli dite, in tono di rimprovero: *"...mi ha fatto vedere la carta, non deve mostrarmela, altrimenti per me è troppo facile."* riprendete la carta reinserendola nel mazzo, nuovo miscuglio e nuovo tentativo di forzatura.
Quando una forzatura non riesce dovrete fare un esame obiettivo delle cause, valutando se è un vostro errore di esecuzione tecnica o di sincronizzazione o se avete scelto il classico spettatore maligno che passa la sua vita a mettere in difficoltà i prestigiatori.
Se l'errore è il vostro niente si oppone ad un secondo tentativo, se invece è lo spettatore è bene che il secondo tentativo avvenga con un altro con una frase del tipo: *"...è bene che faccia scegliere la carta ad uno spettatore più lontano, mi sarebbe più difficile vederla..."* vero è che è una frase senza senso, però appare logica.
Naturalmente sarà bene in questo caso cambiare il tipo di forzatura, sempre che il metodo utilizzato dia, all' apparenza, la stessa sensazione di scelta libera.

4.1.1.2. SCAMBIO DIRETTO DELLA CARTA X CON IL DUE DI PICCHE.

Rientrano in questa categoria tutti i metodi che permettono di filare invisibilmente la carta X con il due di picche (filatura classica, rovesciamento di CURRY, ERDNASE palm change etc..)
Il metodo migliore è la filatura classica da sopra con la seguente esecuzione.Portate il due di picche in cima al mazzo, subito dopo che lo spettatore, senza guardarla, ha estratto la carta sbagliata dal mazzo.
Prendete la carta dalle mani dello spettatore e rivolgendovi allo spettatore alla vostra sinistra, chiedetegli di stendere la mano palmo in alto, invitandolo a "...porre la sua mano esattamente a 26,75 cm dal piano del tavolo..." questa vostra osservazione farà sorridere mentre la vostra destra va verso lo spettatore per aggiustare la posizione della mano, filate la carta sbagliata, deponendo sulla palma dello spettatore il vostro due di picche, tutto questo deve avvenire guardando negli occhi lo spettatore.

4.1.1.3. CAMBIO RITARDATO NEL TEMPO
E' un metodo più semplice, ma meno naturale: portate il due di picche in cima al mazzo, prendete la carta dallo spettatore, se non l'ha ancora guardata, poggiatela sul mazzo ed effettuate una doppia presa che mostra il due di picche, il servizio di vantaggio vi consentirà poi di mettere la carta sul tavolo.
Se il gioco che state per effettuare non prevede che voi guardiate la carta scelta, potete girare la testa nel corso della esecuzione della doppia presa.

CARTOMAGIA

4.1.2. METODI INDIRETTI
In questi casi la carta X è utilizzata per forzare il due di picche.

4.1.2.1 LA FORZATURA A CROCE.
Non appena vi siete resi conto che lo spettatore ha preso la carta sbagliata, ditegli: "...mostri pure, faccia in alto, la sua carta..." (attenzione quando vi rivolgete agli spettatori utilizzate sempre una terminologia che questi possano comprendere, teoria di REINHARD MULLER)
Portate il due di picche sopra il mazzo.Chiedete allo spettatore di inserire la carta che ha in mano, faccia in alto, in un punto qualsiasi del mazzo; tagliate a questo punto mettendo il mazzetto sul tavolo, poggiate su questo la carta faccia in alto e sovrapponete il restante del mazzo.
Lasciate passare qualche istante, invitate lo spettatore a prendere e ricordare la carta che è sotto quella faccia in alto; è una variante della classica forzatura a croce (Fig.7).

4.1.2.2. LA FORZATURA DI TAYTELBAUM.
Può essere utilizzata la forzatura di TAYTELBAUM che è descritta in DAI VERNON'S ULTIMATE SECRET'S OF CARD MAGIC di LEWIS GANSON edizioni SUPREME.

4.1.2.3. TECNICHE UTILIZZATE PER LA CARTA ALLO STOP.
In pratica potete utilizzare una qualsiasi delle tecniche per la carta allo stop al numero scelto dallo spettatore.

Fatevi mostrare la carta e grazie al suo valore, contate tante carte per arrivare al due di picche, utilizzando il servizio di vantaggio o da sopra o da sotto il mazzo.
Un altro metodo valido è quello basato sull' impalmaggio di TENKAI.
Un altra soluzione è portare il due di picche sul mazzo e caricarlo sotto la carta X, mostrata di faccia, queste due carte sono prese come una sola, mentre fate "schioppettare" nell' angolo superiore sinistro, ed inserite le due carte, come una, allo STOP dello spettatore. Squadrando il mazzo appaiate la carta inferiore, due di picche, con tutte le altre, lasciando sporgere la carta X, prendete poi, per il pubblico, la carta che a caso sarà capitata sotto quella scelta dallo spettatore.

4.2. CAMBIAMENTO DI PROGRAMMA.
Pur senza allungare inutilmente il programma previsto, e quando questo è possibile, abbiate sempre a disposizione un effetto rapido, che non vi faccia perdere il controllo del 2 di picche, e che possa essere eseguito con la carta X, per poi tornare immediatamente all' effetto base, grazie ad una seconda forzatura.
Mi sono reso conto, nel corso delle mie lezioni e delle mie conferenze, che la sicurezza di avere una serie di soluzioni alternative scatena una fiducia tale nelle persone che la stessa forzatura classica ne viene facilitata e riesce sempre con maggiore facilità.

eur responsable : Dirk De Graeve, H.Consciencestraat 20, B-8500 Kortrijk (Belgic
Tel : Int - 32 56 213053 Fax : Int - 32 56 214259



COSA VEDIAMO STASERA IN TV?

S. MASTROBISO

Le recensioni di questo numero riguardano un grande artista americano del close-up: MICHAEL AMMAR.

MICHAEL AMMAR è stato protagonista di molti video fin dagli inizi degli anni ottanta.
I primi furono prodotti dalla VIDEONICS e formano la serie "Touch of Magic" (due video dedicati ad effetti con le monete, un video con effetti di carte ed un video con effetti vari di close-up); sempre per la VIDEONICS MICHAEL partecipò alla serie REVELATIONS (13 video) dedicata a DAI VERNON, e successivamente uscirono altri due video sempre dedicati al close-up.
Anche la STEVENS EMPORIUM ha prodotto un video di MICHAEL, e poi ce ne sono altri dedicati a singoli effetti (per es. la banconota volante, il topit, ecc.) ed infine uno sugli effetti chiamati "ice-breaker", cioé quelli destinati a rompere il ghiaccio con il pubblico.
Gli ultimi in ordine di tempo sono i tre video prodotti dalla L & L PUBLISHING che formano la serie **"Easy To Master Card Miracles"**, che, come dice chiaramente il nome stesso, sono interamente dedicati alla cartomagia.
Questi video sono realizzati in modo eccellente e posso tranquillamente dire che sono decisamente i migliori che abbia mai visto dal punto di vista tecnico (qualità delle riprese, del sonoro ecc.).
Gli effetti vengono prima eseguiti da MICHAEL di fronte al pubblico, poi vengono spiegati. Dopo la spiegazione, con un sottofondo di musica classica, il gioco - o la parte più impegnativa di esso - viene ripetuto con la telecamera posta in angoli diversi: questa ripetizione viene chiamata *Super Practice.*
Infine nella sezione chiamata *The Real Secrets,* MICHAEL spiega cosa rende l'effetto appena spiegato qualcosa di più di un semplice gioco di prestigio con le carte, e consiglia la migliore strategia di presentazione per ottenere il massimo dell'effetto e renderlo gradevole al pubblico.
Per quanto concerne il contenuto è sicuramente di livello medio-alto e la scelta degli effetti si rivela ottima sia per la varietà degli stessi, che per la loro efficacia sul pubblico.
Per testimoniare della bontà degli effetti credo che il modo migliore sia quello di riportare alcuni dei nomi dei loro creatori: DAI VERNON, STUARD JAMES, NATE LEIPZIG, NICK TROST, PAUL HARRIS, AL LEECH, DR DALEY, LIN SEARLES, ALEX ELMSLEY, PETER KANE, AL BAKER, BRO, HAMMAN, EDDIE FETCHER e ROY WALTON.
Uno dei punti di forza della serie è costituito dal fatto che per l'esecuzione degli effetti non sono necessarie tecniche particolarmente complicate e di difficile apprendimento e/o esecuzione.
Altra particolarità positiva di questa video serie è che gli effetti non vengono eseguiti separatamente uno per volta, ma sono state composte delle piccole routine di due o tre effetti ciascuna: questa caratteristica mostra sia la particolare cura dedicata da MICHAEL alla scelta degli effetti ed al miglior modo di presentarli legati insieme, e poi è utile come insegnamento per capire come sviluppare delle routine più complesse.
Terza caratteristica della serie è che in ciascun video è presente un effetto aggiuntivo (chiamato *Bonus Effect*) del quale viene fornito quanto necessario per eseguirlo.

Veniamo ora al contenuto delle videocassette.

EASY TO MASTERCARD MIRACLES - VOL. 1
Produttore: L & L Publishing
Durata: 115 minuti
Effetti: 8 Card Brainwave, Red Hot Mama, Acrobatic Aces, The Secret To A Perfect Royal Flush, Triumph, Farther Than That, Las vegas Leaper, Cannibal Cards, "A night at the Improv..."
Bonus Effect: The Insurance Policy.

Scegliere tra gli effetti di questo video quali descrivere brevemente non mi è facile perché sono tutti ottimi giochi, ma dovendo farlo vorrei segnalarvi, a parte *Triumph e Cannibal Cards, 8 Card Brainwave, Red Hot Mama e The Secrets To A perfect Royal Flush.*

Triumph e Cannibal Cards sono due effetti che hanno segnato la storia della cartomagia, e le versioni presentate nel video sono quelle originali dei due autori: VERNON e SEARLES.
8 Card Brainwave è il brainwave fatto con solo otto carte delle quali, apparentemente, vengono mostrati tutti i dorsi, e, naturalmente, l'unico dorso di colore diverso dagli altri è proprio quello della carta scelta.
Questo effetto è molto adatto al table-hopping in quanto non appena terminato le carte sono già nell'ordine corretto per poterlo eseguire di nuovo.
Red Hot Mama è un effetto esemplare per la semplicità della sua costruzione. Lo spettatore da un mazzo a dorso blu sceglie una carta che poi viene persa tra le altre con un miscuglio. Non appena l'esecutore termina il miscuglio, le carte vengono stese a nastro e tra le carte blu compare una sola carta con il dorso rosso: l'unica carta che ha cambiato il colore del proprio dorso naturalmente è la carta scelta. La carta a dorso rosso viene posta sul tavolo faccia in basso e un secondo spettatore sceglie una nuova carta. Il mazzo viene nuovamente steso a nastro, ma questa volta tutti i dorsi sono blu e quindi l'effetto non sembra riuscito. L'esecutore, simulando un certo disappunto, chiede quale fosse la carta scelta e quando lo spettatore rivela il nome della carta, l'esecutore torna a sorri-

dere indicando la carta a dorso rosso presente sul tavolo, la volta faccia in alto e mostra che si è magicamente trasformata nella seconda carta scelta.
The Secrets To A Perfect Royal Flush è un effetto che riscuote sempre grande interesse perché riguarda il mondo del gioco d'azzardo e le tecniche dei bari.
L'esecutore prima spiega e dimostra apertamente la tecnica con cui i bari possono servirsi un poker d'assi, poi si offre di ripetere la dimostrazione simulando una distribuzione delle carte ad un tavolo di poker. Quando si scoprono le carte degli ipotetici partecipanti per vedere il loro punto tre di essi hanno un asso ciascuno e quindi si ha l'impressione che l'esecutore abbia commesso un errore perché è impossibile per lui avere un poker d'assi: infatti il mago si è servito una scala reale massima.
I due effetti descritti hanno in comune una grande semplicità di esecuzione in quanto non richiedono quasi nessuna tecnica: sarei tentato di definirli automatici, ma questo non deve sminuirli perché hanno un impatto sul pubblico veramente forte e sono nel repertorio di molti professionisti americani.
"A night at the Improv..." è un effetto in cui l'esecutore afferma di essere in grado di inventare una storia di senso compiuto semplicemente basandosi sulle carte.
Probabilmente questo è l'unico gioco dell'intera serie che per noi italiani non è pratico in quanto si basa su giochi di parole della lingua inglese, però potrebbe essere lo spunto per creare la versione italiana dello stesso effetto.

In questo video sono spiegate diverse tecniche tra le quali *Olram Subtlety, Ascanio Spread* e *Braue Add On.*

EASY TO MASTER CARD MIRACLES - VOL. 2

Produttore: L & L Publishing
Durata: 120 minuti
Effetti: Twisting The Aces, Daley's Last Trick, Card Warp, Park Routine, Poker Face, Overkill, Card Through Handkerchief, Card Penetration and Change, That's It, The Ambitious Card.
Bonus Effect: MacDonald's Aces.

Tra gli undici effetti eseguiti e spiegati in questo video ce ne sono alcuni universalmente noti a chi si interessa di cartomagia quali *Twisting The Aces, Daley's Last Trick, The Ambitious Card e MacDonald's Aces.*
Overkill è uno tra i migliori giochi automatici esistenti ed il pubblico dopo l'esecuzione dell'effetto non può non pensare che veramente voi siete in grado di prevedere quale carta verrà scelta.
Card Warp è un effetto completamente diverso rispetto ai classici della cartomagia come carta scelta e ritrovata oppure taglio agli assi o assemblea di assi.
Questo effetto è tutto visuale e deve essere visto per essere apprezzato: una carta piegata a metà passando attraverso un'altra carta si gira al contrario. Il rovesciamento della carta può essere ripetuto più volte, ed alla fine si possono lasciare le carte agli spettatori.
Poker Routine e Poker Face sono stati legati insieme da MICHAEL per formare una routine in cui si parla del gioco di azzardo. I due effetti sono decisamente facili da eseguire, ma non per questo da sottovalutare, anzi tutt'altro dal momento che sono stati creati da due maestri come DAI VERNON ed AL BAKER.
Altra coppia di giochi uniti insieme in una routine fluida e semplice sono *Card Through Handkerchief e Card Penetration and Change.* In entrambe gli effetti la carta scelta viene ritrovata utilizzando un foulard. Naturalmente i due effetti e l'uso del foulard sono diversi, ma sembrano fatti apposta per essere l'uno il seguito dell'altro in quanto il secondo effetto viene presentato come una ripetizione del primo, ma realizzato in condizioni ancora più difficili...
In questo video sono spiegate diverse tecniche tra le quali ELMSLEY *Count* e la *Drop Sleight Swich.*

EASY TO MASTER CARD MIRACLES - VOL. 3
Produttore: L & L Publishing
Durata: 115 minuti
Effetti: Haunted Pack, Between The Palms, Twins, Title Bout, Opening Stab, Card Stab, Card In Vine Glass, Jazz Aces, Card In Wallet, Color-Changing Deck.

Questo terzo video contiene tre o quattro capolavori che non possono non trovare spazio nel repertorio di un cardician: *Between The Palms, Card Stab, Jazz Aces e Color-Changing Deck.*

Nel gioco di ELMSLEY *Between The Palms* vengono fatte scegliere tra carte e una viene firmata dalla spettatrice. Mentre la carta viene firmata l'esecutore pone tra le mani di un quarto spettatore una carta la cui faccia non viene mostrata. Dopo aver ripreso le tre carte scelte ed averle perse all'interno del mazzo, il mago trova le due non firmate e le pone anch'esse tra le mani del quarto spettatore insieme alla sua predizione. A questo punto resta da trovare solo la carta firmata, ma il mago afferma di averlo già fatto e riprendendo le tre carte che il quarto spettatore aveva tra le sue mani si scopre che, oltre alle due carte ritrovate, c'è anche quella firmata.
L'effetto della carta ritrovata infilando la lama di un coltello all'interno del mazzo di carte - *Card Stab* - suscita sempre stupore ed ammirazione tra gli spettatori e nella routine preparata da MICHAEL, questo effetto è sviluppato da due punti di vista completamente diversi: abbiamo la classica versione di NATE LEIPZIG e un approccio nuovo e completamente automatico di S. BEAM.
Jazz Aces è una assemblea di assi molto particolare in quanto eseguita con solo otto carte, i quattro fanti ed i quattro assi.
Gli assi vengono posti sul tavolo nella classica posizione a T ed i quattro fanti sono tenuti in mano. Si pone un fante sull'asso leader ed un asso viene messo tra i fanti: gesto magico e la carta posta sull'asso leader diventa un asso, mentre in mano ci sono i quattro fanti. Questo scambio viene ripetuto altre due volte cosicché alla fine tutti gli assi saranno riuniti a quello leader.
Color-Changing Deck è la routine di VERNON del mazzo che cambia colore ed è così famosa che non credo che abbia bisogno di alcuna presentazione. Vorrei invece sottolineare che nella routine creata da MICHAEL questo effetto viene

preceduto dalla carta nel portafogli (in una versione senza impalmaggio della carta): questo perché la routine è stata strutturata in modo tale da permettere di cambiare il mazzo tranquillamente davanti agli spettatori.
Questo è l'unico video della serie in cui c'è un contributo italiano, infatti il gioco *Card In Vine* è l'interpretazione di MICHAEL di un'idea del nostro NEVIO MARTINI.

Tra le tecniche spiegate in questo video abbiamo la *Gemini Count* di BRO HAMMAN e la *Prophesy Move* di BILL SIMON.

Alla fine di questa recensione devo necessariamente ripetere quanto già detto per la trilogia delle cassette dedicate alla magia di DAI VERNON, e cioé che nei tre video, ammesso di amare la cartomagia, c'è materiale per tutti, dal principiante al professionista.
Gli effetti presentati sono quasi tutti dei classici della cartomagia, le spiegazioni sono molto particolareggiate e vengono illustrate tutte le tecniche necessarie all'esecuzione.

NUOVE PUBBLICAZIONI

T. BINARELLI

STATI UNITI

Continua lo strepitoso successo internazionale di ALDO COLOMBINI, tra l'altro unico italiano protagonista negli spettacoli al recente Congresso Mondiale F.I.S.M. di YOKOHAMA. Uno dei più prestigiosi editori statunitensi, L&L, ha recentemente edito il primo libro in lingua inglese del nostro FABIAN: THE CLOSE-UP MAGIC of ALDO COLOMBINI e lo presenta a fianco di ALEX ELMSLEY, e scusate se è poco, complimenti quindi con l'augurio di sempre AVANTI TUTTA.

CALIFORNIA.

La recente scomparsa di uno dei più grandi studiosi ed esecutori americani di mentalismo BASCOM JONES ha comportato la chiusura della prestigiosa pubblicazione mensile MAGICK, tutta dedicata al mentalismo, e che lui stesso aveva fondato e diretto fin dal 1970 e che è stata e resterà nel tempo una delle maggiori opere del settore per la varietà degli effetti trattati ed il livello e la creatività degli Autori che vi hanno collaborato.
La famiglia, non potendo proseguire le pubblicazioni, mette in vendita la copiosa raccolta dei numeri arretrati, gli interessati possono rivolgersi, per maggiori infomazioni a :
MAGICK c/o GARY A.GADEKE 4540 California Avenue, S.100 BAKERSFIELD, CA 93309.

SUPRANATURALTIMES
Edito da RICHARD PINKERTON
3912 Frazier Ave.
Bakersfield,CA 93309

Ma la ideale eredita di BASCOM JONES è stata raccolta da RICHARD PINKERTON, amico personale dello scomparso che ha fondato la nuova rivista SUPRANATURAL TIMES, anche questa una news-letter di quattro facciate, simile nel formato, ma totalmente diverse nei contenuti, che avrà una periodicità mensile, uscendo il 15 di ogni mese e datata secondo i segni dello Zodiaco.
Il costo dell'abbonamento annuo è di 35. dollari, comprese la spedizione via aerea; un numero campione può essere richiesto al costo totale 3. dollari.

NEW ORLEANS

Due nuove riviste, si sono recentemente affacciate nel panorama delle pubblicazioni statunitensi e più esattamente:

M.O. MODUS OPERANDI
Edito da JON RACHERBAUMER
407 Delaronde, New Orleans, LA 70114 U.S.A.

Circa 20 pagine nel formato di cm 21,5 x 28 e pubblica essenzialmente delle tecniche e delle routines di carte destinate a quegli appassionati di cartomagia con un profondo bagaglio di conoscenze tecniche ed esecutive.
Molti i riferimenti ed i richiami alle opere classiche e non della cartomagia, la veste grafica è chiara e riccamente illustrata con fotografie che ne rendono piacevole lo studio e la lettura.
Gli argomenti tendono a sottolineare i dettagli ed i perfezionamenti per ottenere una più grande efficacia esecutiva.

La pubblicazione è discontinue ed il costo dell'abbonamento è di 33. dollari, compreso la spedizione via aerea.

THE MINOTAUR
The Minotaur, P.O. Box 470025, Broadview Hts.OH 44147 - 0025 U.SA.

E' una rivista dedicata essenzialmente al close-up. Il primo numero è apparso nel 1989, ed è edita MARVIN J.LEVENTHAL e DANIEL D.HARLAN, conosciuto per essere l'ideatore del effetto "CARDTOON" e di molti straordinari effetti con gli elastici.
La Pubblicazione, generalmente composta da 12 a 16 pagine per ogni numero, nel formato di cm 21,5 x 28 è illustrata con numerosi disegni, gli effetti sono molto vari e generalmente accessibili a tutti.
Saltuariamente collaborano grandi nomi del settore come: PHIL GOLDSTEIN, DARYL, MICHAEL WEBER, DAVID WILLAMSON etc..
I contenuti sono tutti dedicati al close- up ed alla cartomagia con qualche interessante spunto per il mentalismo.
Ogni numero è perforato cosi da poter essere raccolto in un adatto classificatore; la periodicità, regolare, è trimestrale, il costo dell'abbonamento è di 26. dollari comprensivi delle spese di spedizione.

IL CONCORSO 1994

I NUOVI AUTORI

CONTROLLO DI UNA CARTA SUL FONDO DEL MAZZO DI CARTE

MAXIMILIAN

PREMESSA

C'è molta gente che distribuisce le carte partendo dal fondo del mazzo e quei prestigiatori che lo fanno ben conoscono il modo per tenere l'ultima carta sul fondo, fino a quando non vorranno darla a loro stessi. Questo durante la distribuzione. Ma come controllare l'ultima carta durante un'alzata? Eccovi qui di seguito un'idea carina, semplice e convincente.

PRESENTAZIONE E SPIEGAZIONE

1) Tenete le carte come nella fig. 1.

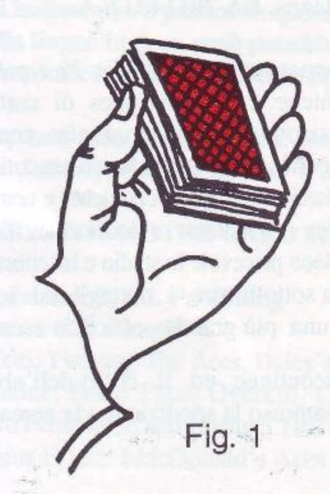
2) Fate cadere metà mazzo sul palmo della mano, allentando un po' la pressione del pollice che con indice, medio, anulare e mignolo continuerà a tenere le carte del mazzo superiore (fig. 2).

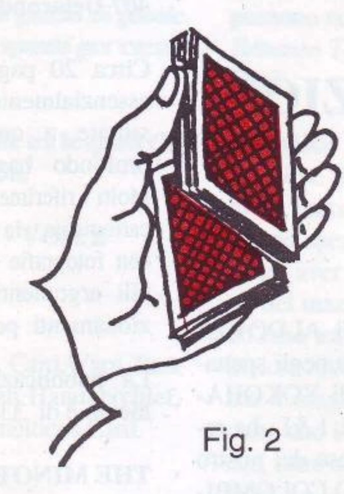
3) Con l'indice spingete verso il pollice il mazzo caduto sul palmo. Formerete una "elle" capovolta (fig. 3).

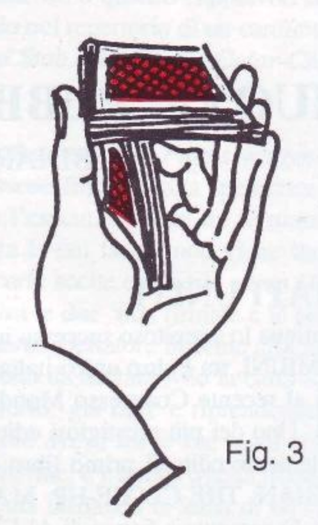
4) Continuando, sempre con l'indice piegate verso il basso l'ultima carta del mazzo; essa si fletterà (fig. 4).

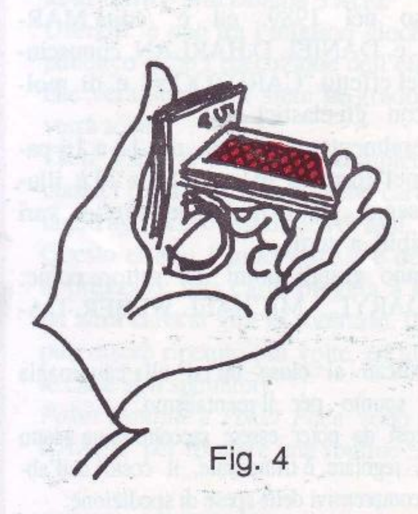
5) Ora alzate un po' l'indice e insieme l'ultima carta che andrà a ritrovarsi quasi distesa fra palmo e dita, quindi fate cadere sull'indice ancora piegato il mazzo superiore (fig. 5).

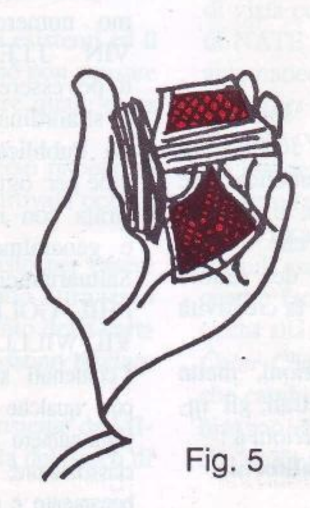
6) Sempre continuando con i movimenti richiudete il mazzo, pressandolo fra le dita, mentre riaddrizzate l'indice. L'ultima carta si stenderà sotto il mazzo, restando sempre l'ultima carta del mazzo (fig. 6).


Fig. 1


Fig. 2


Fig. 3


Fig. 4


Fig. 5

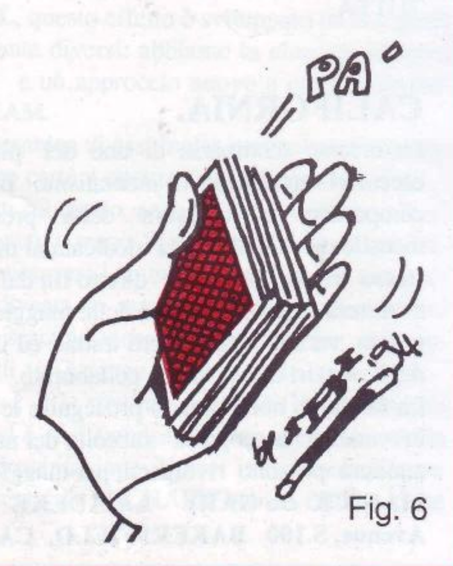


Fig. 6

L'ISOLA DEL TESORO

M. MORABITO

Il mio antenato pirata mi ha lasciato in eredità la mappa di un'isola in cui si trova un tesoro.

Questa mappa è composta di 9 pezzi che corrispondono ad altrettanti luoghi dell'isola. Il vecchio pirata ha però posto delle condizioni per poter trovare il tesoro. Una di queste è che devo farmi aiutare da un'altra persona; altra condizione è che io dia delle istruzioni a questa persona, affinché si muova sui vari pezzi della mappa; la terza condizione è che io non devo sapere dove egli si trovi durante la ricerca del tesoro, dato che può muoversi nella direzione che desidera.

Il mentalista chiama una persona sul palco.

"Ora - dice- la guiderò alla ricerca del tesoro; le darò delle istruzioni per muovere sulla mappa. Seguendo le mie indicazioni potrà però muoversi indifferentemente avanti, indietro, verso nord, o verso sud; non potrà andare solo diagonalmente, né saltare spazi vuoti, in quanto verranno via via eliminati pezzi di mappa fino a che non troverà il tesoro".

Davanti a lei si trova la mappa divisa in 9 pezzi; deve immaginare di arrivare con una nave all'isola per cercare il tesoro. Approda con la sua nave sulla SPIAGGIA SABBIOSA, da dove comincerà la sua ricerca. Le consegno l'immagine del pirata che le servirà come "pedina" durante i suoi spostamenti.

E' pronto? Cominci la ricerca. Si concentri e si ricordi che può muovere in qualunque direzione desidera, mai però diagonalmente.Conti, ora, cinque passi, senza ovviamente contare il punto di partenza, nella direzione che desidera e appoggi la figura del pirata sul punto di arrivo. Pur potendosi muovere liberamente, io intuisco che lei non si trova sul pezzo di terra denominato: L'INCROCIO DEL DIAVOLO.Rimuova questo pezzo di mappa perché"sento"che qui non é nascosto il tesoro.

Riparta, contando altri quattro passi. Sono certo che non è ritornato sui suoi passi, quindi elimini il pezzo di terra denominato: SPIAGGIA SABBIOSA. Avanzi ancora per sei passi, nella direzione che desidera; sicuramente non si è fermato sulla: COLLINA DEGLI UOMINI MORTI ; qui ci sono le tombe dei compagni del vecchio pirata, ma non il tesoro. Rimuova questo pezzo di mappa.

Ci stiamo avvicinando al tesoro. Continui per altri tre passi e rimuova il pezzo di mappa corrispondente al : FANTASMA DEL PIRATA. Giustamente lei si è tenuto lontano: è un luogo che dà i brividi e non contiene il tesoro. Continui il suo cammino per altri sei passi; con una giusta intuizione non si è fermato sul: POSTO D'ORO. Nonostante molti lo abbiano cercato qui, il tesoro non c'è. Rimuova questo pezzo. Siamo quasi vicini al tesoro, avanzi di quattro passi e rimuova il pezzo di mappa dei: TRE TESCHI; non contiene il tesoro (è solo una coreografia per spaventarla). Proceda veloce di sette passi; non è capitato sul: LAGO BLU, quindi lo elimini: è troppo profondo per cercare un tesoro. Rimangono solo due pezzi di mappa: siamo vicinissimi al tesoro. Cammini per altri due passi ed elimini il pezzo di mappa chiamato delle: OSSA INCROCIATE.

Sapevo che si sarebbe fermato sotto: L'ALBERO DELL'IMPICCATO; ed è proprio qui che il vecchio pirata ha sepolto il suo tesoro.

Rimuova il pezzo di mappa e troverà il tesoro.

OCCORRENTE

9 pezzi di cartoncino delle dimensioni che uno vuole. Il gioco può essere fatto in scena o a tavolino. Sui nove cartoncini devono essere disegnati dei pezzi di una mappa con dei disegni colorati e dei nomi, uno per ogni pezzo, strambi, che ricordino i pirati.

L'unica cosa importante è la disposizione dei pezzi e soprattutto il pezzo che contiene il tesoro.

spiaggia sabbiosa	posto d'oro	incrocio del diavolo
fantasma del pirata	lago blu	albero dell'impiccato (tesoro)
collina degli uomini morti	i tre teschi	ossa incrociate

SPIEGAZIONE

E' un gioco matematico: qualunque mossa faccia, lo spettatore finirà sempre sul cartoncino corrispondente all'ALBERO DELL'IMPICCATO. Bisogna far iniziare sempre dalla SPIAGGIA SABBIOSA.

In qualunque direzione lo spettatore muova secondo la sequenza delle mosse date dal mentalista, il risultato finale non cambia.

Le istruzioni per le mosse sono:

Partenza dalla SPIAGGIA SABBIOSA

fare: 5 passi	e rimuovere	INCROCIO DEL DIAVOLO
" 4 passi	"	SPIAGGIA SABBIOSA
" 6 passi	"	COLLINA DEGLI UOMINI MORTI
" 3 passi	"	FANTASMA DEL PIRATA
" 6 passi	"	POSTO D'ORO
" 4 passi	"	I TRE TESCHI
" 7 passi	"	LAGO BLU
" 2 passi	"	OSSA INCROCIATE

Automaticamente lo spettatore si troverà sul pezzo corrispondente all'ALBERO DELL'IMPICCATO. Il gioco è basato su un tema matematico.

L'ho scelto tra altri, perché adatto ad una presentazione scenica, con l'apporto sul palco di una grande mappa variopinta e misteriosa: se ben condita con una storia avventurosa ed avvincente certamente attira la curiosa attenzione di ogni pubblico.

VIAGGIO INVISIBILE

A. SUBRIZI

EFFETTO

Una carta fatta scegliere precedentemente e persa nel mazzo, viene ritrovata ed inserita tra altre tre. Il pacchetto è fatto tenere da uno spettatore, mentre altre tre carte vengono mostrate di faccia e fatte tenere ad un altro spettatore. Incredibilmente la carta scelta passa da un mazzetto all'altro e si capovolge.

IL CONCORSO 1994

OCCORRENTE
Un mazzo di carte.

PREPARAZIONE
Con il mazzo dorso in alto, una carta da forzare (nel nostro esempio il 9 di fiori) al primo posto, tre carte qualsiasi, una carta più piccola e dello stesso seme della carta da forzare (nel nostro esempio il 2 di fiori) ed altre due carte più piccole e dello stesso seme della carta da forzare sotto il mazzo (nel nostro esempio il 3 ed il 4 di fiori). L'importante è che la somma delle 3 carte sia uguale al valore della carta da forzare.

ESECUZIONE
Mescolate le carte senza stravolgere l'ordinamento del mazzo. Forzate con il metodo che preferite il 9 di fiori. Io faccio tagliare il mazzo dallo spettatore e poi, tenendo un break tra i due mazzetti eseguo una forzatura allo stop. Dopo che lo spettatore ha preso conoscenza della carta, fategliela rimettere dov'era e controllatela al primo posto con un doppio taglio o con un salto. Mescolate ancora una volta le carte senza cambiare l'ordine della cima e del fondo del mazzo, poi annunciate che sarete capaci di tagliare le carte esattamente nel punto in cui c'è la carta scelta ed eseguendo una tripla alzata tornate nella stessa posizione.
A questo punto dite che non siete proprio sicuri della carta ma che sicuramente una delle prime quattro deve essere quella scelta. Così dicendo contate quattro carte nella mano destra invertendone l'ordine. Adesso quella scelta sarà l'ultima del mazzetto. Prendete un break con il mignolo sinistro sotto la quinta carta e voltate il mazzetto che avete nella mano destra faccia in alto sul mazzo (presa alla Biddle). Sotto la copertura dal mazzetto il pollice destro asporta la prima carta del mazzo dorso in alto tenendola però separata dal resto del mazzetto con il pollice. Chiedete allo spettatore che ha scelto la carta di guardare con attenzione le quattro carte che gli mostrate, ma di non fare cenni se vede la sua carta; così dicendo, il pollice sinistro sfila la prima carta del mazzetto sul mazzo (nel nostro caso il 9 di fiori). La mano destra squadra questa carta sotto al mazzetto tenuto in questa mano spingendola contro la base del pollice. Durante l'esecuzione di questa azione abbandonate la carta dorso in alto tenuta separata dal pollice. Così facendo la carta scelta che avete appena mostrato viene lasciata segretamente sul mazzo e coperta dalla carta a dorso in alto.
Il pollice sinistro sfila la seconda carta del mazzetto, che viene poi passata sotto allo stesso e quindi la terza. La quarta carta viene mostrata, ma non sfilata perché altrimenti lo spettatore si accorgerebbe che la sua carta non c'è più.
Lasciate il mazzo sul tavolo e voltando il mazzetto dorso in alto chiedete allo spettatore se ha visto la sua carta. Ricevuta la sua risposta affermativa, con una conta di ELMSLEY mostrate quattro carte. Poggiatele sul tavolo e fatele coprire dalla mano di uno spettatore. Riprendete in mano il mazzo, con un doppio taglio portate in cima le ultime due carte, annunciando che vi farete aiutare da tre carte del mazzo per capire qual è la carta scelta dallo spettatore. Prendete la prima carta e poggiatela sul tavolo, quindi la seconda e poggiatela sulla prima, quindi prendete le prime due come una e poggiatele sulle altre due. Lasciate il mazzo sul tavolo, prendete il mazzetto di tre carte (in realtà 4), voltatelo faccia in alto e mostratele come in una conta di ELMSLEY, non poggiando però il mazzetto ma lasciandol o sfalsato in modo che si possano vedere gli indici delle carte (nel nostro caso il 3, il 4 ed il 2 di fiori). Anunciate che non è un caso che le tre carte siano di fiori, perché questo significa che la carta scelta è una carta di fiori ed esattamente quella che si ottienesommando il valore delle tre carte (infatti 3 + 4 + 2 fa 9). Squadrate il pacchettino e poggiatelo faccia in alto sul tavolo. La carta scelta sarà in terza posizione da sopra e naturalmente capovolta rispetto alle altre. Fate coprire anche questo mazzetto dalla mano di uno spettatore. A questo punto potete annunciare che avendo scoperto qual è la carta scelta, la farete viaggiare invisibilmente da un mazzetto all'altro. Fate contare le carte coperte: ora sono tre. Fatelo voltare: mancherà proprio la carta scelta. Fate contare le carte scoperte: sono quattro ed una appare voltata dorso in alto. Fatela voltare: esattamente la carta scelta.
Godetevi il meritato applauso.

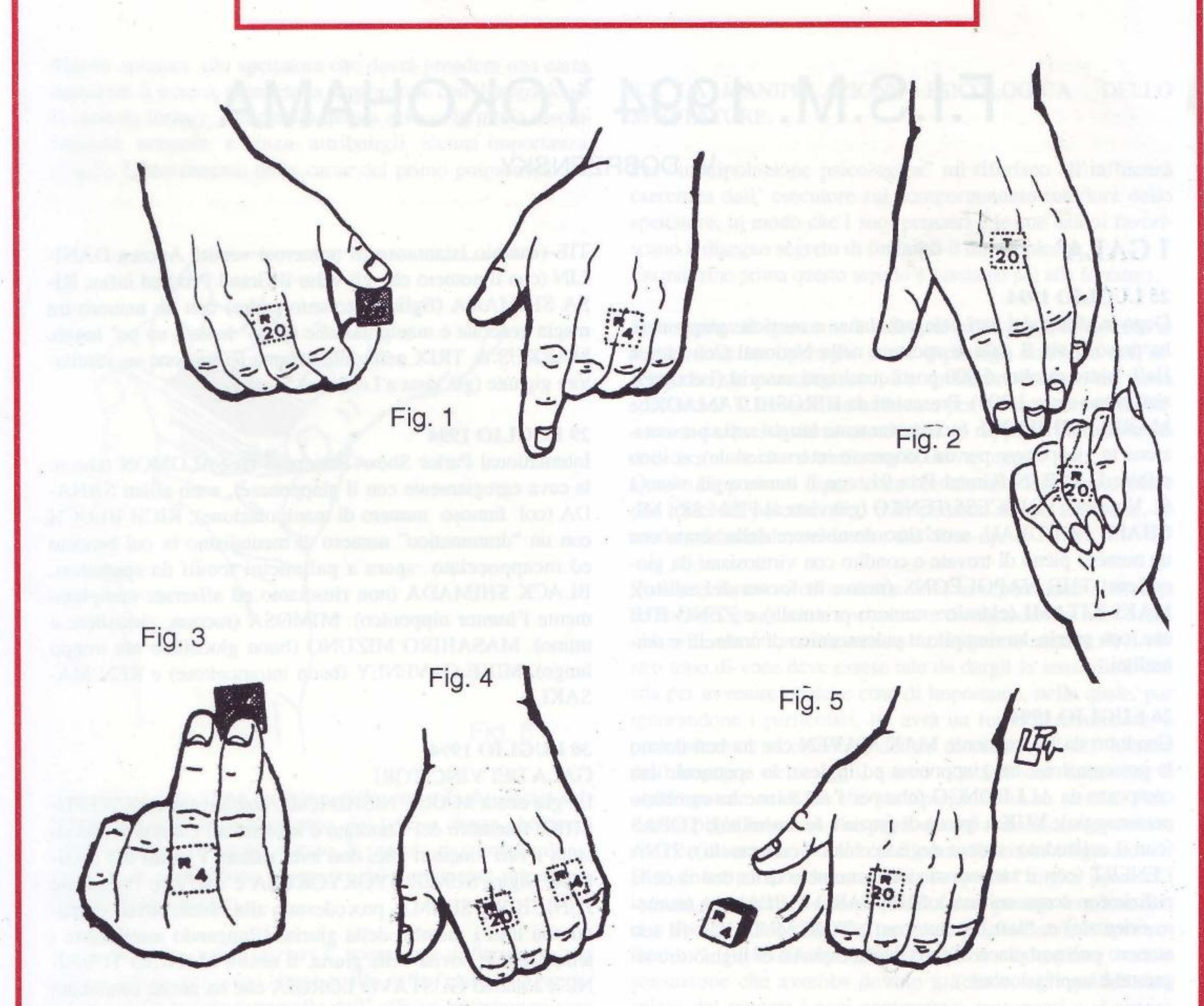
GAMBLER'S DI(C)E

A. BAIONI

EFFETTO
Uno strano dado trasparente cambia colore in mano ad uno spettatore e quindi si trasforma in un dado a 4 facce.

PRESENTAZIONE
Il prestigiatore, in piedi vicino al tavolo, racconta che intorno agli anni '50 negli Stati Uniti il gioco d'azzardo era il passatempo preferito dalla maggioranza degli americani, che lasciavano sui tavoli da gioco clandestini e non, molto del loro stipendio. Questo proliferare del gioco d'azzardo fece accrescere il numero dei "giocatori di vantaggio", i bari, che si arricchivano vincendo partite a poker, a black-jack o a dadi, alle spalle di qualche povero malcapitato. E proprio i giocatori di dadi erano i più accaniti e l'obbiettivo preferito da questi, avendo scoperto che i dadi da gioco potevano essere lanciati con tecniche che permettevano di ottenere sempre 6 - vincente!!!. Così si iniziarono ad utilizzare dadi anti-baro: trasparenti, cosicchè non potessero essere truccati con pesi all'interno, e a molte facce per rendere più difficile un lancio pilotato, ma con un'altra capacità importante, quella di cambiare colore in mano ad un baro!!! (Dopo aver lanciato il dado alcune volte lo si pone in mano ad uno spettatore dicendogli di fare 6, spiegandogli come deve lanciarlo il dado cambia colore) Guardando perplesso lo spettatore (qui ognuno sfrutta la situazione di imbarazzo dello spettatore e di ilarità del pubblico a seconda della propria personalità), si raccoglie il dado rosso dal tavolo e si domanda allo spettatore con un'occhiata investigatrice, se lui sia un baro (con tono seccato e stringendo il dado nel pugno visibilmente); ma nel caso di bari particolarmente abili si facevano giocare con dadi a 4 facce (Prova a fare 6?!?)

IL CONCORSO 1994



SPIEGAZIONE

Più che una spiegazione dettagliata dell'esecuzione del gioco, mi preme evidenziare l'idea dell'utilizzo di dadi trasparenti e colorati a 20 e 4 facce, che sono già noti agli appassionati di giochi di ruolo, e facilmente reperibili nei negozi di giocattoli richiedendo dadi per il gioco DUNGEONS and DRAGONS.

L'introduzione di un elemento comune (il dado) anche se di forma e di materiale strano, stimola la curiosità dei più, che si concentrano principalmente sulla possibilità di trucco del dado (controllabile per trasparenza) o sull'effetto aspettato-scontato che il mago ottenga il numero dichiarato; un'idea per rafforzare questa convinzione nel pubblico può essere quella di lanciare in modo strano il dado a 20 facce: se ottenete 6, potete sorridere e continuare il gioco, altrimenti giustificatevi dicendo che voi siete un'anima pura e non un baro ...

Partite con un dado a 20 facce colorato rosso (R20) impalmato alle dita nella mano destra, uno colorato rosso a 4 facce (R4) impalmato alle dita nella mano sinistra, e uno trasparente a 20 facce (T20) fra pollice e indice destri (fig. 1). Mostrare T20 e farlo rotolare sul tavolo, poi portarlo dentro al pugno destro (attenzione a non farlo urtare con R20 impalmato!!); agitare il pugno e lanciare in maniera strana. Farlo un paio di volte, poi con la scusa di mostrare ad uno spettatore come si lancia gli si fa disporre il palmo in alto e gli si pone in mano chiudendogli la R20 (usate lo switch che vi è più congeniale, personalmente porto T20 in impalmaggio classico e sulla mano dello spettatore lascio cadere, nell'azione di chiudergli la mano, R20 (fig. 2). Il dado diventa rosso. Si può a questo punto portare la mano destra in tasca (dei pantaloni ad esempio) oppure, per chi usa il top-it, lanciare per scaricare T20.

Si raccoglie il dado sul tavolo con indice e pollice sinistri (fig. 3) facendolo rotolare poi lo si porta nel pugno sinistro (attenzione a non urtare ...), si stringe visibilmente il pugno e nell'azione (Fig. 4) di lanciare il dado si lascia R4 ritenendo in impalmaggio classico R 20 (fig. 5). Si può approfittare dello stupore del pubblico per scaricare R20 (in tasca).

L'effetto del gioco è concentrato tutto nella parte finale del suo svolgimento, con una durata complessiva di circa 2 minuti, ed è eseguito in rapida sequenza, senza dare spazio e tempo a riflessioni.

F.I.S.M. 1994 YOKOHAMA

V. DOBRZENSKY

I GALA'

25 LUGLIO 1994

Dopo la sfilata dei vari delegati, danze e musiche giapponesi, ha preso il via il gala di apertura nella National Convention Hall, teatro di oltre 6.000 posti quasi tutti esauriti (i congressisti erano circa 1.300). Presentati da HIROSHI TAMAOKI e MARIE NISHIMORI (eccessivamente lunghi nella presentazione in giapponese per un congresso internazionale), si sono esibiti: DANILIN (Grand Prix 91, con il numero già visto a St. Vincent); PRINCESS TENKO (già vista al FISM 88); MICHAEL GOUDEAU, senz'altro dominatore della serata con un numero pieno di trovate e condito con virtuosismi da giocoliere; THE NAPOLEONS (meno in forma del solito); MAKI KITAMI (classico numero orientale) e ZENG HUI che, con grazia, ha riempito il palcoscenico di ombrelli e ombrellini.

26 LUGLIO 1994

Condotto da un imonente MAX MAVEN che ha ben dosato la presentazione tra giapponese ed inglese, lo spettacolo era composto da ALI BONGO (che per l'occasione ha cambiato personaggio); YUKA (piena di grazia e femminilità); TOPAS (con il collaudato umero degli occhiali e campanelli); TINA LENERT (con il suo ormai storico numero della donna delle pulizie con scopa animata); SHINTARO FUJIYAMA (numero orientale) e, "last but not least", TOM MULLICA (il suo numero può non piacere, però la sua capacità di inghiottire sigarette è impressionante).

27 LUGLIO 1994

Al "nostro" (tale lo consideriamo anche se ormai si è trasferito negli U.S.A.) FABIAN è toccato il compito di presentare il gala più "debole", con JERRY ANDRUS (più che un numero, un sipariettto); FUKAI & KMIKA (2° premio in magia generale al FISM 85) con il loro numero di ombrellini; JULIANA CHEN, ottima manipolatrice; JOHNNY HIROSE & KASUMI; MATSUBAYASHI SAIKURO (ottimo circense su un monociclo ma niente magia). Dominatore è stato NETHAN BUETON con tanto di scambio di persona in un gigantesco forno a microonde.

28 LUGLIO

Uno spumeggiante ALI BONGO (in kilt da sera) ha presentato il cast della serata: MAHKA TENDO (2° premio in manipolazione al FISM di Madrid; ha eseguito il suo solito numero); ENRIC MAGOO e la sua autolevitazione, con tanto di accompagnamento di un coro di teschi. JUAN MAYORAL con il numero romantico che gli valse un premio a Losanna. JAMES CIELEN, buon numero di tortore. ZHOU LIANG TIE (cambio istantaneo di numerosi vestiti. Ancora DANILIN (con il numero che gli valse il Grand Prix) ed infine RISA SHIMADA (figlia di cotanto padre) con un numero tra magia generale e manipolazione un po' lento e un po' lungo. MARKUS & TRIX nella interessante levitazione su ventilatore gigante (già vista a Losanna).

29 LUGLIO 1994

International Parlor Show. Presentati da SALOMON (che se la cava egregiamente con il giapponese), sono sfilati SANADA (col famoso numero di manipolazione); RICH BLOCH con un "drammatico" numero di mentalismo in cui bendato ed incappucciato spara a palloncini tenuti da spettatori. BLACK SHIMADA (non riusciamo ad afferrare completamente l'humor nipponico). MIMOSA (racoon, giocoliere e mimo). MASAHIRO MIZUNO (buon giocoliere ma troppo lungo). MIKE CAVENEY (buon intrattenitore) e KEN MASAKI.

30 LUGLIO 1994

GALA DEI VINCITORI

La già citata MARIE NISHIMORI, coadiuvata da RYO FUSHIGI (membro del Comitato e logorroico) chiamava alla ribalta i vari vincitori che, doo aver ritirato i premi dal presidente Sig;ra SUMIE SYOKYOKUSA e dal Vice Presidente JUNICHIRO SEJIMA, procedevano alla rituale stretta di mano con tutti i membri della giuria, allungando inutilmente i tempi. Tra le novità della giuria, il nostro MANLIO TURRINI e l'amico GUSTAVO LORGIA che ha anche candidato, senza esito, la Colombia a sede del FISM 97.

Dei vincitori si sono esibiti: i PLEBSBUTTEL, TAKAMITSU UCHIDA, YUJI YASUDA & M2D (3° premio in grandi illusioni con apparizione di tre donne da una specie di zig-zag e cambio istantaneo di abito come gran finale). GREG FREWIN nel già citato numero. FRANKLIN (purtroppo ogni volta che vediamo il numero il Grand Prix ci sembra "rubato").

Hanno fatto da contorno ai vincitori SAYO AKIZUKI con il suo numro acquatico pieno di zampilli che passavano da un ventaglio all'altro e ANVER THE ECCENTRIC con il numero FOUN TASIO che altri non è che se non il caro amico FANTASIO con un delizioso numero pieno di divertenti trovate. Il 3° premio è andato al DR. MARRAX (Germania), parodia dei cerusici di antica memoria. Il nostro VICKY ha preso applausi.

La categoria invenzioni ha avuto un solo concorrente e nessun premio assegnato anche perché personalmente non siamo riusciti ad individuare nessuna "invenzione" nel numero presentato: sparizioone di una moneta che va a finire in una bottiglia che il mago lascia in ricordo allo spettatore...

IL MEDAGLIERE del CONGRESSO F.I.S.M. 1994

GRAND PRIX:
FRANKLIN (Germania)

MANIPOLAZIONE
1° non assegnato
2° TAKAMISU UCHIDA (Giappone)
3° PETER MARVIN (Svizzera)

MAGIA GENERALE
1° GREG FREWIN (Canada)
2° VOITKO (Ucraina)
3° CLEMENS VALENTINO (Germania)

GRANDI ILLUSIONI
1° non assegnato
2° MAGIC CYRIL (U.S.A.)
3° YUJI YASUDA (Giappone)

MAGIA COMICA
1° DIE DLEBSBUTTEL (Germania)
2° FANTASIO (U.SA.)
3° ex equo
DOTT. MARRAX (Germania)
J. PH. LONGI (Francia)

MENTALISMO
1° non assegnato
2° SATORI (Germania)
3° non assegnato

MICROMAGIA
1° CARL COULIER (Canada)
2° TIM ELLIS (Austria)
3° ROCCO (U.S.A.)

CARTOMAGIA
1° RAMBLER (Argentina)
2° PIT (Germania)
3° ex equo
HENRY EVANS (Argentina)
YUJI WADA (Giappone)

INVENZIONI
nessun premio assegnato

Il Grand Prix è stato assegnato (a nostro avviso con eccessiva generosità) a FRANKLIN (Germania) con il suo numero di microfoni e lollipops. Numero piacevole ma forse per un Grand Prix FISM ci vorrebbe di più per non svilirne il prestigio. Un po' come la "Standing Ovation" che a nostro avviso, negli ultimi tempi, si è un po' troppo inflazionata...
Parlando di inflazione dobbiamo ricordare che lo Yen (e qui l'organizzazione non ne ha colpa) nei confronti della lira è quasi raddoppiato negli ultimi 3 anni portando l'iscrizione a ben oltre 650.000 lire.
Per Dresda, l'ammontare è stato fissato in $ 350 USD, ma bisogna affrettarsi poiché pare che la capacità sia di circa 2.400 posti ed i soci del Circolo Magico tedesco oltre 2.000.
Per quanto riguarda il concorso del close-up lasciamo i commenti all'amico Avv. PANNAIN.
Grande delusione sul fronte della fiera magica. 35 espositori tutti ammassati (nel vero senso della parola) in uno stanzone. Poche le novità e tanto il caldo... Per l'occasione TENYO ha prodotto una serie di effetti validi ed a prezzi accessibili.
A proposito di prezzi, per alcuni prodotti sono al sopra di ogni immaginazione: 5 (dico cinque) pesche oltre 280 mila lire. A chi piacciono le cifre grosse possiamo informare di aver personalmente visto (in un grande magazzino) un kimono da uomo per 15 milioni di Yen pari a circa 235 milioni di lire.
Per tornare al congresso, sorvoliamo sulle attività "collaterali". Primo, perché non vi abbiamo partecipato (un tour in barca nel porto per 230 mila lire); secondo, perché siamo contrari a riportare commenti di "seconda mano" (anche se, per quanto riguarda la cena inclusa nel congresso, i commenti sono stati a dir poco "inviperiti").
Tra le "pecche" il buio totale nel teatro durante tutto il concorso, mentre sarebbe stato facile accendere le "house lights" tra un numero e l'altro per permettere di prendere appunti. Due conferenzieri nella stessa sala separati da un paravento.
Tra i buoni ricordi: l'aver rivisto tanti vecchi amici che purtroppo s'incontrano troppo raramente, e la sponsorizzazione da parte della Colombia (ottenuta da GUSTAVO LORGIA, Presidente del CCAM) di uno stand che offriva gratis "Café de Colombia" durante tutto il congresso.
Tra i conferenzieri MICHAEL WEBER, ALI BONGO (con idee semplici ma commerciali), ALDO COLOMBINI, DOMINIQUE DUVIVIER, JUAN TAMARIZ, JERRY ANDRUS, LENNART GREEN, KENICHI KUROKI ed altri.
Tra il pubblico: SHIMADA, RICHARD ROSS e, elegantissimo come sempre e accoompagnato dalla deliziosa moglie, CHANNING POLLOCK... e tanti altri amici vecchi e nuovi.
Con il cuore che già vola verso Dresda ci lasciamo dietro le spalle la "grande illusione".

Tra i non premiati da segnalare tra gli altri , anche per i problemi avuti dietro il sipario prima dell'apertura: JORGOS (Ger) con il suo numero di Losanna riveduto e corretto: l'assistente del mago proiettato sullo schermo con effetti a scambio scanditi da un timing perfetto; ROCCO (USA) che, a quel che si dice, ha avuto il suo numero menomato a causa della rottura di alcuni fili; KOICHI SUGAYA: bel numero orientale con una gradevole versione di palla zombie.

AVVENIMENTI

LA GRANDE ILLUSIONE

V. DOBRZENSKY

In effetti tale era allorquando, al FISM 91 di Losanna, si votò TOKYO.C'erano tutte le premesse (e promesse) perché il primo congresso FISM fuori dai confini europei lasciasse nei partecipanti un ricordo indelebile. Così è stato, ma purtroppo non in senso positivo.
Estromesso dall'organizzazione MASATOSHI FUROTA (ufficialmente per motivi di salute), il congresso è stato spostato da TOKYO a YOKOHAMA e affidato al team di MR. TAMURA. le informazioni erano scarse e scarne e solamente 3 settimane prima del congresso i partecipanti sono stati informati sui nominativi degli artisti invitati ai vari gala.
La cerimonia di apertura con il primo gala si è svolta nel teatro della National Convention Hall con capacità di oltre 6.000 posti di cui circa 1.300 occupati dai congressisti (gli altri, visto che il teatro era gremito, suppongo siano stati venduti).
Il resto del congresso si svolgeva nel Pacific Çongress Center. Il concorso da scena, tranne alcune rare eccezioni, era di livello assolutamente medio.
Tra le grandi illusioni, da segnalare: MAGIC CYRIL con un numero degno dei vecchi tempi, con una scenografia così imponente da meritarsi un premio solo per aver trasportato tanto materiale oltre oceano. Con le coulisse ruotanti, la scena cambiava da una camera da letto (con parete completamente arredata) ad un'isola verdeggiante tropicale dove il mago, nel suo sogno magico, levita la partner su zampilli d'acqua e circondato da pappagalli, salvo poi a risvegliarsi nella camera da letto. La fatica è stata premiata con un secondo premio, non essendo assegnato il primo. 3° premio: YUJI YASUDA & M2D.
In magia generale, buona prova del vincitore, il canadese GREG FREWIN il quale, oltre ad ottime produzioni di tortore, termina con un finale a sorpresa che non sveleremo per non rovinarlo visto che sicuramente sarà invitato ai prossimi congressi.
2° premio all'ucraino VOITKO cun una interessante routine di anelli cinesi. Peccato la poca luce (per motivi "tecnici").
3° CLEMENS VALENTINO (Germania).
Nella categoria magia mentale pochi concorrenti ed un solo premio assegnato: il 2° a SARTORI (Germania) con un numero nel quale, bendato e strabendato, indovinava la posizione di vari spettatori fatti salire sul palco nonché un numero in trilioni scritto su una lavagna.
Nella categoria manipolazione da segnalare il 2° premio a TAKAMITSU UCHIDA (Giappone), mostro di bravura: manipola le carte di formato "super magnum" (oltre il doppio delle "jumbo") come se fossero normali "pocker". Anche lo svizzero PETER MARVEY ha eseguito un ottimo numero aggiudicandosi il 3° posto. 1° premio non assegnato.
In magia comica da dimenticare i vari concorrenti locali, alcuni dei quali decisamente squallidi (con tutto il rispetto dovuto a chi ha il coraggio di calcare le scene), mentre hanno riscosso il meritato successo sia il TRIO DIE PREBLSBUTTEL (Germania), vincitori del 1° premio con un ottimo numero diviso in due parti, che il secondo classificato, tale da clown triste, con equilibrismi con scale di notevoli dimensioni (il numero a nostro avviso era eccessivamente lungo ma forse siamo troppo severi).
Per dovere di cronaca e per completare il cast del gala dobbiamo citare KOENKA SANYUTEI, MINAKO HANAJIMA, SETSUKO HANAJIMA, KARUTA SANYUTEI, che hanno eseguito un balletto orientale con coreografia basata su quadri di ventagli e finale ispirato alla FISM.

IL F.I.S.M. 1994 SUSSURRI e GRIDA

R. PANNAIN

L'imponenza architettonica del Palazzo dei Congressi di Yokohama, e dell'albergo Intercontinental, ad esso collegato, che si staglia tra il cielo ed il mare, ci facevano sperare in un congresso megagalattico ove la tanto decantata tecnologia giapponese l'avrebbe fatta da padrone.
Invece... solo un piano del grande palazzo dei Congressi era riservato a noi, la fiera magica era allestita esclusivamente in una sala dove i venditori erano troppo stretti, niente maxi schermi per il close-up e per le conferenze ... insomma una delusione.
Le case magiche non hanno presentato alcuna novità degna di interesse, i prezzi erano troppo alti ed i giochi visti e rivisti.
I venditori si sono saggiamente rivolti ai compratori giapponesi ed hanno venduto moltissimo, d'altra parte il gusto del mago medio giapponese e, conseguentemente, le sue scelte magiche e di repertorio, ricordano molto i prestigiatori italiani degli anni '70 - '80, che svaligiavano le fiere magiche e presentavano numeri pieni di casseruole e giochi automatici.
Purtroppo per l'appassionato più moderno la fiera magica non presentava grande interesse.
Il concorso di micro e cartomagia si é svolto in una saletta che poteva contenere, si e no, 80 persone, con l'ausilio di un paio di televisori a circuito chiuso, ma con le inquadrature non fisse ed effettuate da personale tecnico non competente di magia. È stato abbastanza difficile seguirlo non solo perché si svolgeva contemporaneamente alle conferenze, ma anche perché alla difficoltà visiva si é aggiunta la noia generata da infiniti mediocri, o scadenti numeri giapponesi che parlavano esclusivamente nel loro incomprensibile idioma.
Degni di nota solo i primi premi, l'Argentino RAMBLAR ed il Canadese CARL COULIER in close-up, gli altri premiati sono stati bravi ma non strepitosi.
Abitualmente il concorso di close-up presenta molti numeri interessanti, vuoi per le soluzioni tecniche, vuoi per la originalità degli effetti.
Purtroppo la magia giapponese, salvo pochi nomi, é ancora molto indietro ed il concorso, come ho detto, con concorrenti prevalentemente giapponesi, ne ha notevolmente risentito.

AVVENIMENTI

Le carenze organizzative hanno colpito anche il Gala di close-up; nel caos generato "dall' ammucchiata" di troppe persone in ogni sala dove, inoltre, si esibivano due Artisti contemporaneamente, sono brillati i soliti TAMARIZ, MICHAEL WEBER ed il nostro, ormai mitico, ALDO COLOMBINI.
ALDO "FABIAN" COLOMBINI é stato la stella del Congresso: la sua conferenza é stata la più apprezzata, piena di effetti commerciali per tutti i gusti; ha presentato in quattro lingue uno dei gala da scena che ha condotto alla perfezione, e non ultimo, ha venduto tutti i giochi della sua fiera magica; se non ci fosse stato lui non si sarebbe parlato né dell'Italia né della Magia Italiana.

Il prossimo Congresso Mondiale si svolgerà a DRESDA, in Germania, come sempre dalle pagine di tutte le riviste partiranno gli inviti a prepararsi per far fare bella figura alla nostra rappresentanza; dopo ogni F.I.S.M. tante parole inutili si sprecano in attesa che passi il triennio e mentre le altre nazioni preparano nuove leve, futuri campioni del mondo, noi attendiamo il nuovo MOROSO forti del motto " La speranza é l'ultima a morire !".
Tornando con la mente al Giappone, evitando i commenti sulla vergognosa cena di gala, sulle deludenti esibizioni dei giapponesi in concorso e sulla scadente organizzazione rimane la tristezza per la fine del congresso, perché, nonostante tutto, alla F.I.S.M. si incontrano i vecchi amici e, quando si é in buona compagnia ... il resto non conta.
Il caffé del pomeriggio con i coniugi FANTASIO, sempre fonte di consigli, suggerimenti ed idee, insieme con RICHARD ROSS, quando non era in giuria, TINA LENERT, GARY OUELLET e tanti altri.
Spesso dopo i Gala gran happening di cartomagia, diretto da TAMARIZ e con tutti i grandi cardicians presenti: MICHAEL WEBER, MAX MAVEN, ALDO COLOMBINI, DOMINIQUE DUVIVIER ... un gioco a testa e ... vi assicuro che davanti a quei nomi le mani tremano, ma che soddisfazione quando ti chiedono: *"Come hai fatto?"*.
E poi cene, passeggiate, risate, scherzi e magica allegria.
Gli italiani presenti: DANTE, VENDA, MILAN, CIPPITELLI, TURRINI, i tre VIKJ, BRANDOLI, PANNAIN e, naturalmente COLOMBINI.
Da uno degli scorsi numeri di MAGIA MODERNA sembrava dovesse esserci un altro italiano illustre (invitato, a dire della rivista) ma non si é visto, peccato !

20° CONGRESSO MONDIALE F.I.S.M. 1997

PALAZZO della CULTURA - DRESDA
GERMANIA
DAL 7 AL 12 LUGLIO 1997

organizzato da
MAGISCHER ZIRKEL von DEUTSCHLAND
Westfalenweg 11 - D 400667 MEERBUSCH
tel. +49 2132 73562 - fax + 49 211 66 2483

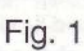
nei prossimi numeri di QUI MAGIA tutte le informazioni ed il depliant di partecipazione

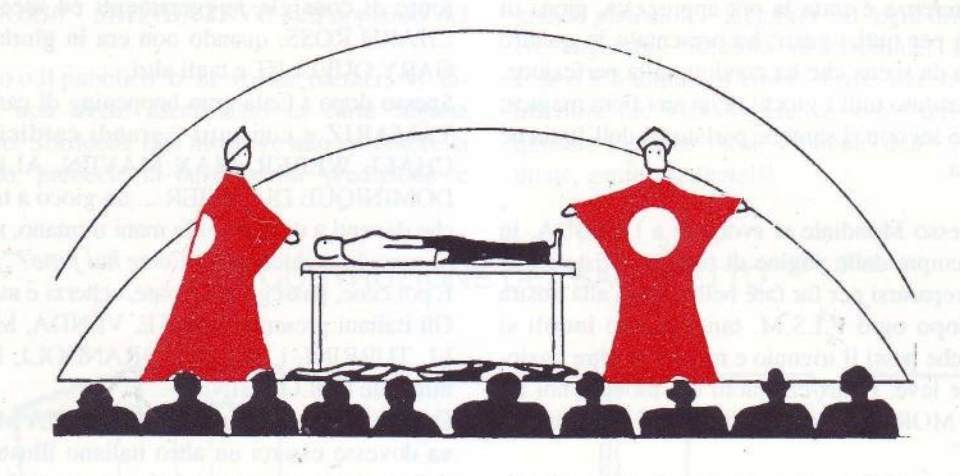
14° CONGRESSO ANNUALE DELL' I.S.P.A.M.

30 e 31 OTTOBRE 1994
SALONE della CULTURA del MUNICIPIO
di RAANANA - 147, ACHUZA ST. - ISRAELE
per informazioni contattare
NIV MAOR P.O. BOX 180 HERZLIYA 46101 - ISRAEL
telefax 972 - 9 - 543240

LEVITAZIONE DI UNA MUMMIA

MIKITO





PREMESSA

Questa grande illusione è stata descritta nel libro "Il grande bluff" da GRARD MAJAX. MIKITO ha apportato a questa dei piccoli ritocchi ed alcuni decorazioni che faranno di quest'effetto la vostra grande illusione. Revue de la prestigitation n. 378 dell'ottobre 1985, ha pubblicato l'effetto con un grande titolo: una grande illusione… con grande sfarzo. Noi, ringraziando per il permesso accordatoci di pubblicarla su QUI MAGIA, segnaliamo anche il modesto impegno di spesa per la sua esecuzione nei confronti dei costi più generalmente elevati per l'esecuzione di una grande illusione

EFFETTO

Il soggetto ipnotizzato viene allungato sopra un tavolo. ricoperto con un drappo viene fatto levitare su comando del prestigiatore.

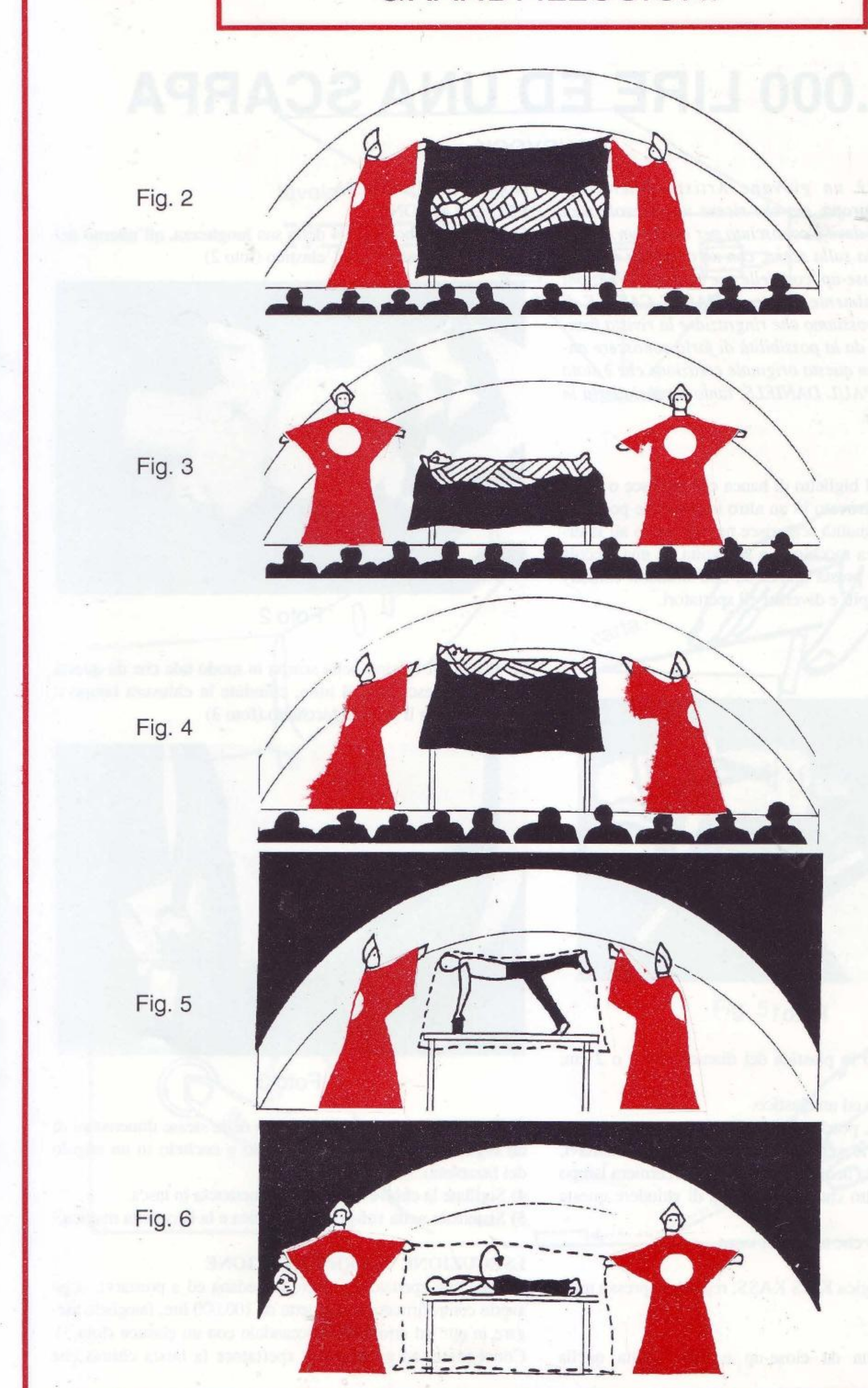
MATERIALE

- Un tavolo (ovvero due cavalletti ed una tavola);
- un grande drappo nero, decorato con una mummia, bordato da una larga fascia nera (vedere fig. 1);
- una maschera;
- tre persone: il prestigiatore, un aiutante ed il soggetto che verrà addormentato o ipnotizzato se lo preferite.

PRESENTAZIONE

Il prestigiatore ipnotizza il soggetto e con il suo assistente lo allunga sul tavolo: i piedi del soggetto debbono essere tenuti ad angolo retto. Ciò è molto importante. Vedere quanto evince dalla figura 1. Il prestigiatore ed il suo aiutante prendono il drappo nero per ricoprire il soggetto come è mostrato nelle figure 2 e 3. Costui dovrà durante il movimento di copertura rigirarsi, faccia contro la tavola, i gomiti molto allineati verticalmente con il corpo e le mani a piatto sulla tavola con le dita aperte e i pollici sotto i seni. Il prestigiatore posa la maschera sul viso della mummia, in effetti sulla nuca del soggetto. Poi effettua alcuni passi magici al di sopra del soggetto in armonia con la messa in scena d'uso in questi casi (gestualità, musica, luci, etc…). Il soggetto allora effettua una montatura e cioè con dolcezza si solleva facendo leva sulle braccia e cercando, con attenzione, di allungare la gamba dalla parte del pubblico e l'altra a mo' di leva obliqua avendo, nel contempo, la massima cura di far osservare al drappo la sua posizione orizzontale e allineato tra il retro della testa e il retro del tallone figg. 4 e 5). Segnare un tempo di arresto nel momento in cui il corpo ha raggiunto il massimo della levitazione. Si può anche aumentare l'altezza di questa utilizzando dei cubi o dei parallelepipedi di legno che il soggetto avrà, preliminarmente, nascosto nelle tasche del proprio vestito e che tirerà fuori durante il momento della copertura del drappo da parte del prestigiatore mettendole, come supporto, sotto le proprie mani (fig. 5). Il soggetto dopo qualche momento di arresto ridiscende dolcemente procedendo alle operazioni inverse: il prestigiatore ed il suo aiutante ritirano la maschera, poi il drappo mentre il soggetto si rigira rapidamente ed in silenzio per ritrovarsi nella posizione di partenza. Tranquillamente dorme, dorso rivolto verso la tavola e i piedi a squadra come nella figura 1. Passerà ovviamente a questa ultima fase quando sarà giunto esattamente sulla posizione indicata nella figura 6. All'occorrenza il soggetto rimetterà i due cubi nelle sue tasche. a questo punto non resta altro che risvegliare il soggetto, aiutarlo insieme al partner a rimettersi in piedi. Il trio allora si rivolge al pubblico salutandolo e riscuotendo applausi. Appare superfluo aggiungere che tutte le operazioni dovranno essere messe a punto provandole più volte. Anche fasi da parte del prestigiatore e dell'aiutante di mettere e di levare il drappo saranno eseguite lasciando al soggetto lo spazio necessario a compiere quelle operazioni che, se bene eseguite, rimarranno completamente nascoste al pubblico I disegni decorativi del drappo e l'utilizzazione di una maschera creeranno una illusione perfetta contribuendo notevolmente alla perfetta riuscita della sfarzosa grande illusione.

a cura di F. RICCARDI


Fig. 2
Fig. 3
Fig. 4
Fig. 5
Fig. 6

100.000 LIRE ED UNA SCARPA

J. SHRYOCK

JOHN SHRYOCK è un giovane Artista americano poco conosciuto in Europa, ma che riceve un notevole successo negli Stati Uniti dove è conosciuto per essere un Artista completo che opera sia sulla scena, con un originale numero di colombe, sia nel close-up, con delle sue originali creazioni che lo vedono abitualmente ospite al MAGIC CASTLE di HOLLYWOOD, non possiamo che ringraziare la rivista francese ARCANE, che ci da la possibilità di farlo conoscere anche ai nostri lettori con questa originale creazione che è stata tanto apprezzata da PAUL DANIELS, tanto da includerla in uno dei suoi spettacoli.

EFFETTO

Un classico quello del biglietto di banca che sparisce o viene distrutto, per essere ritrovato in un altro impossibile posto; in questa versione l'originalità scaturisce nel ritrovarlo all'interno di una piccola calza racchiusa, a sua volta, in una piccola scarpa. La routine si presta quindi ad una situation comedy da sala che lascerà stupiti e divertiti gli spettatori.

OCCORRENTE

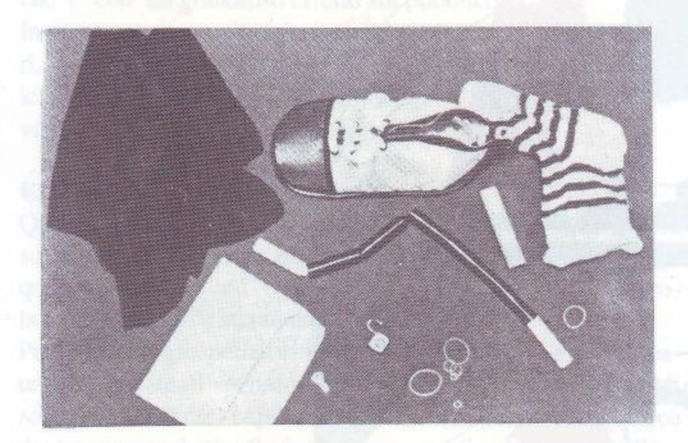


Foto1

1) Un piccolo tubetto in plastica del diametro di 1 o 2 cm, lungo circa 6 cm.
2) Un piccolo calzetto ed un elastico.
3) Una piccola scarpa, potrà essere facilmente reperita nei negozi di gadgets, che le vendono sotto forma di portachiavi, oppure una scarpina da neonato, chiusa da una cerniera lampo ed un piccolo lucchetto che vi consentirà di chiudere questa ultima.
4) Un fazzoletto nero che terrete in tasca.
5) Una piccola busta.
6) Una bacchetta magica KISS KASS, reperibile presso molte case magiche.
7) La vostra valigetta da close-up e sala, adatta quella proposta da QUI MAGIA.

PREPARAZIONE

1) Inserite il tubo, per 3/4 della sua lunghezza, all'interno del calzino e bloccatelo con l'elastico (foto 2)



Foto 2

2) Inserite il calzino nella scarpa in modo tale che da questa ultima fuoriesca solo il tubo, chiudete la chiusura lampo e bloccatela con il piccolo lucchetto.(foto 3)

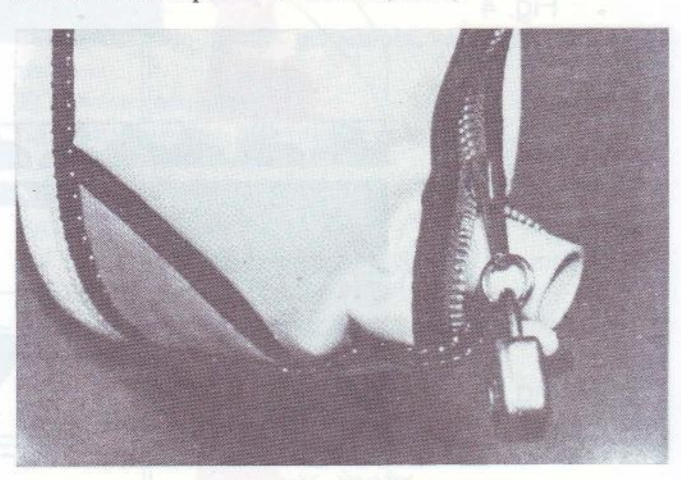
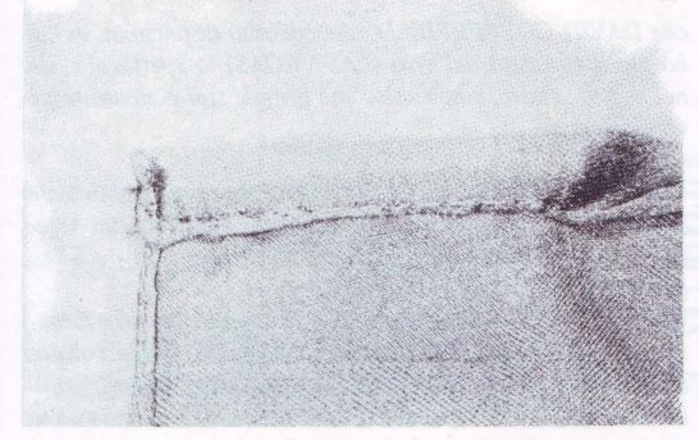


Foto 3

3) Piegate in otto un foglio di carta delle stesse dimensioni di un biglietto da 100.000, arrotolatelo e cucitelo in un angolo del fazzoletto. (foto 4)
4) Sigillate la chiave nella busta e mettetela in tasca.
5) Sistemate nella valigetta la scarpina e la bacchetta magica.

ESECUZIONE e PRESENTAZIONE

Invitate uno spettatore a salire in pedana ed a prestarvi, dopo averlo controfirmato, un biglietto da 100.000 lire, fateglielo piegare in otto ed arrotolare bloccandolo con un elastico (foto 5). Consegnate, ad un secondo spettatore la busta chiusa che



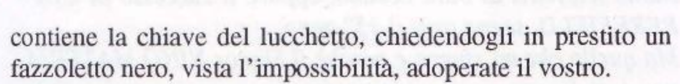


Foto 4

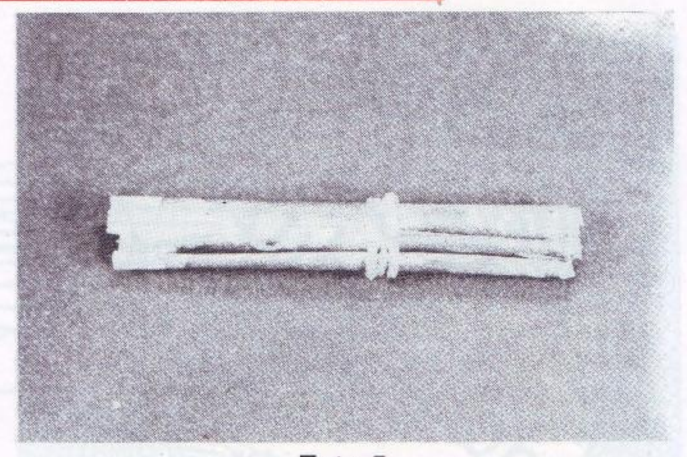


Foto 5

contiene la chiave del lucchetto, chiedendogli in prestito un fazzoletto nero, vista l'impossibilità, adoperate il vostro.
Dopo aver mostrato il fazzoletto, fate la mossa di mettere al centro di esso il biglietto da 100.000, che in realtà impalmerete all'italiana, e consegnate il tutto allo spettatore, che sentirà il fake attraverso la stoffa.
Chiedete allo spettatore di prestarvi la sua bacchetta magica, all'ulteriore diniego, prendete la vostra dalla valigetta ed approfittatene per inserire il biglietto nel tubo e staccare quest'ultimo dal calzino, chiudendo anche la chiusura lampo, tutta l'operazione non vi prenderà che qualche secondo.
Effettuate le consuete gags con la bacchetta che si rompe e poi vista la impossibilità di usarla, prendete la scarpa magica, fate fare dei passi magici allo spettatore, scuotete il fazzoletto per far sparire i soldi, asserendo che andranno dentro la busta del secondo spettatore.
Fate aprire la busta, scoprite la chiave, fate aprire il lucchetto, la scarpa, estrarre il calzino ed all'interno di quest'ultimo verrà ritrovato il biglietto di banca firmato dallo spettatore.
Rimandate gli spettatori al loro posto sull'applauso del pubblico.
Un effetto magico con la partecipazione ed il divertimento del pubblico di semplice esecuzione che vi consentirà di dedicarvi alla presentazione traendone il massimo dei risultati.



ITALIA

Già si annuncia come un successo la prossima tournè italiana di DAVID COPPERFIELD, che al PALAFIORI di ASSAGO (Milano) terrà spettacolo 11 27 e 28 ottobre prossimo venturo.
Un successo, per ora, tutto sulle pagine dei giornali, visto che i più prestigiosi quotidiani, dal CORRIERE DELLA SERA a REPUBBLICA, da LA VOCE, all'INDIPENDENTE, al- GIORNALE gli hanno dedicato pagine e spazio.
Proprio su IL GIORNALE, per mirabolare, ammesso che ve ne fosse bisogno, le magiche imprese di questo grande Artista americano, l'articolista tendeva a sminuire le personalità di alcuni noti personaggi italiani; per difendere questi e non solo, ma tutta la categoria abbiamo indirizzato alla Direzione del quotidiano la lettera che segue.

DATE:9 AGOSTO 1994

FROM:PLAYMAGIC S.R.L./TONY BINARELLI

TO: Spett.le IL GIORNALE

ATT.: Dottor VITTORIO FELTRI

Nr. OF PAGES: 3 questa compresa.

REGARDING: Articolo "RAGAZZE IN CODA PER IL MAGO COPPERFIELD: INSOLAZIONE SENZA TRUCCO" a firma di NINO MATERIA, apparso su IL GIORNALE di domenica 7 agosto 1994 a pagina 27.

Egregio Direttore,
dirLe che la seguo da quando era all'EUROPEO, dove ebbe la bontà di pubblicare anche un pezzo a sottolineare un mio successo americano di qualche anno fa (1990), che ho seguitato a farlo prima all'INDIPENDENTE e poi a IL GIORNALE, potrebbe sembrare superfluo o piaggeria, invece serve a sottolineare, quanto mi sia spiaciuto l'articolo in oggetto, pubblicato, a firma di NINO MATERIA, sulla testata da Lei diretta e che, come nel Suo stile, si contraddistingue per obiettivita e correttezza.
Nessuno che faccia il mio mestiere non può non riconoscere che DAVID COPPERFIELD, che conosco di persona, di cui ho gia apprezzato dal vivo (LAS VEGAS) lo spettacolo, sia nel nostro settore, e non solo, una grande star e sicuramente un fuoriclasse.

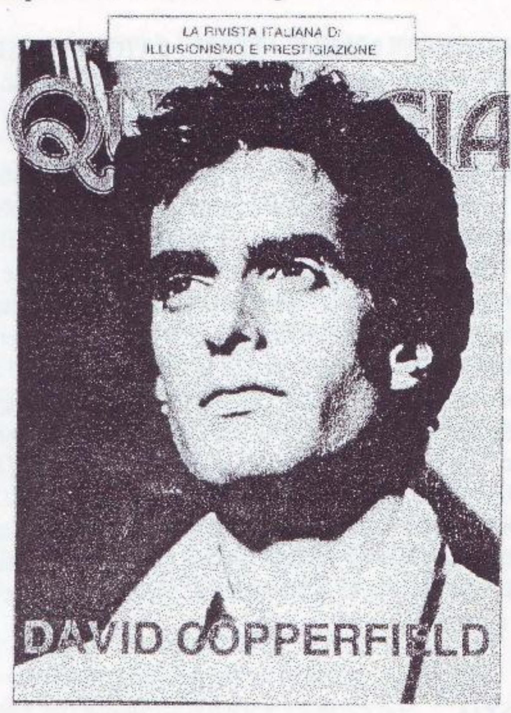
Che sta riscuotendo, anche nel nostro paese, probabilmente grazie ad un accorto ufficio di pubbliche relazioni, un notevole successo di stampa, che anticiperà quello di pubblico della prossima tournée italiana di ottobre.
Curioso è che la stampa si interessi di Lui da quando è fidanzato con CLAUDIA SCHIFFER, e che non lo abbia fatto in occasione della tournée europea dello scorso anno, o qualche anno fa' (1991), quando CANALE 5 mandò in onda alcune sue straordinarie performance televisive, riprese dai suoi shows televisivi di oltre oceano, eppure il successo di COPPERFFIELD, segna oggi il 15° anno.
Ma quello che mi sfugge è perchè il Signor NINO MATERIA, per sottolineare un incontrastato successo internazionale, debba offendere e sottovalutare chi in Italia, professionalmente si occupa dello stesso settore, riscuotendo un consenso di pubblico, che fatte le debite proporzioni del mercato su cui ci si muove, non è sicuramente inferiore. Sarebbe come paragonare un qualsiasi quotidiano italiano al TIMES e poi tirarne delle conclusioni al negativo.
Per di più il MATERIA, ignora tutto dell' argomento di cui scrive e quindi fa di tutt' erba un fascio quando inizia il suo articolo con "I vari SILVAN, TONY BINARELLI, JUKAS CASELLA, fino all'ultimo dei maghetti nostrani etc.." e quindi non sa che:
- SILVAN è l'unico illusionista italiano ad avere uno spettacolo teatrale completo, di circa due ore, paragonabile, sempre nelle debite proporzioni e nelle possibilità reali a quello di DAVID COPPERFIELD.
Che questa formula di spettacolo, riportata negli ultimi anni al successo dallo stesso COPPERFIELD e da molti altri americani (SIEGFRIED & ROY, BLACKSTONE etc ...), era diffusissima in Italia e nel resto del mondo nell' anteguerra e fino agli anni 1950; e di cui il più valido esponente italiano era, l'allora famoso, MAGO BUSTELLI, che divenne poi il maestro dei maghi della nostra generazione.
- JUKAS CASELLA, fa dell' ipnotismo spettacolo, sempre secondo una tradizione teatrale, che trae origini da MESMER e CAGLIOSTRO, per non andare oltre nel tempo, ma che non può essere confuso con gli illusionisti, categoria cui egli stesso dichiara di non fare parte.
- TONY BINARELLI, il sottoscritto, che avendo fuso prestigiazione e talkshow e cabaret, ha trovato un nuovo modo di leggere questa formula di spettacolo, che trova un positivo riscontro di pubblico e negli spettacoli pubblici ed in quelli televisivi, basterà citare le tre serie di BUONA DOMENICA di CANALE 5, dove ogni mio intervento faceva "levitare senza trucco" lo share d'ascolto ad oltre il 25%.
E che questo mio modo personale di utilizzare lo spettacolo di prestigiazione, abbia riscosso un notevole interesse internazionale, facendomi conferire nel 1992 il TANNEN SPECIAL AWARD a New York nel 1992, e nel 1993 il TENKAI PRIZE a TOKIO e pubblicare, in questi paesi, diverse opere destinate ai professionisti del settore.

DALLA REDAZIONE

O che molti altri maghi nostrani, come , tanto per citarne uno per tutti, ERIX LOGAN (al secolo ENRICO DEL BUONO di BRESCIA), non solo è la star, da oltre un anno di uno dei più grandi teatri di rivista di Berlino, ma è il solo europeo a ripetere alcune delle gesta di COPPERFIELD come "IL VOLO".
Questo per quello che il MATERIA ignora della cronaca, ma quando passa alla storia, fa anche peggio ed infatti attribuisce al MAGO HOUDINI, una nazionalità francese, quando invece era ungherese, il vero nome era EHRICH WEISS, naturalizzato poi americano ed assunse il nome d' arte di HARRY HOUDINI.
E potrei continuare in questa caccia all' errore, ma mi rendo conto che per il MATERIA, in questa canicola dell' estate 1994, non deve essere stato né facile, né piacevole, trasformare una velina da ufficio stampa in un articolo, secondo lui, appetibile ai propri lettori, e quindi mi fermo qui; con un unico "magico" suggerimento per la prossima volta, si documenti, sono a disposizione.
ConfermandoLe che tutto questo non intacca né la mia stima in Lei, né la mia affezione a IL GIORNALE, resto in attesa di un gradito riscontro e La ringrazio per l' attenzione e l'ospitalità.

Suo affezionato TONY BINARELLI

La nostra presa di posizione è stata integralmente pubblicata ne IL GIORNALE di domenica 15 agosto e non possiamo che ringraziare, da queste pagine il direttore VITTORIO FELTRI per la obiettività e la ospitalità concessaci.



STATI UNITI
LA STORIA SI RIPETE

DAVID COPPERFIELD (nella foto la riproduzione della copertina che gli abbiamo dedicato nel numero 5/1991) ha querelato HERBERT L. BECKER autore di *ALL SECRETS OF THE MAGIC RED*, un libro che svela molti dei segreti di COPPERFIELD, tra cui anche quello di come fa a volare. Il fatto non è nuovo perchè ha precedenti storici illustri, basterà citare HENRY DECREMPS che intorno agli anni 1780, pubblicò vari libri per svelare i segreti dell' allora famosissimo PINETTI.
E DECREMPS, mediocre dilettante, non sarebbe passato alla storia, se in più lingue, non avesse sfogato la sua acredine da incapacità, contro l'incontrastato successo del CONTE PINETTI WILLEDAL DE MERCI che dominava le corti ed i teatri dell'epoca.
Più recentemente JAMES RANDI ha raggiunto fama mondiale svelando i segreti di URI GELLER, con la apparente nobile motivazione di evitare che la gente potesse credere nel paranormale. Curioso che RANDI dimentichi o cerchi di far dimenticare che nel 1946, con il nome di PRINCE IBIS lavorava in teatri minori americani e nei luna park come pseudo-fenomeno psichico e mentalista.
Anche l'australiano BEN HARRIS, ha solidificato la sua fama nella televisione del suo paese nel 1985, investigando e svelando i segreti di GELLER.
Per non citare, ad evitare polemiche, tutti quegli italiani che quando BINARELLI parlava di QUINTA DIMENSIONE si sono agitati per conquistare, comunque a discapito della prestigiazione, briciole di notorietà.

CORRETTEZZA

Ovvero scambio di corrispondenza per il controllo di un annuncio su QUI MAGIA. In data 9 giugno 94, ci scrive MAURO PROVANA:

Carissimo TONY,
vorrei gentilmente pregarti di inserire in uno dei prossimi numeri della rivista QUI MAGIA, nella sezione "Mercatino dell'Usato' l'inserzione qui sotto riportata, colgo inoltre l'occasione per salutarvi e per complimentarmi con te e con l'intera redazione per la meravigliosa rivista che avete creato e che ormai da anni seguo con interesse. Cordiali saluti.
MAURO PROVANA

In data 29 luglio, rispondiamo:

Caro MAURO,
in considerazione delle recenti polemiche e dibattiti sul copyright dei giochi di prestigio in genere, per poter pubblicare il tuo annuncio ho bisogno di avere i seguenti dati:
** Certificato di origine e/o fattura dell' attrezzo:*
SOSPENSIONE DI UNA RAGAZZA SULLE CANDELE.
** Prezzo originate della grande illusione.*
In attesa di un tuo riscontro, ti saluto magicamente.
TONY BINARELLI

La risposta in data 4 agosto 1994:

Carissimo TONY,
facendo seguito alla tua del 29 luglio ed alla mia precedente richiesta, ti comunico quanto segue:

** L'acquisto della grande illusione in oggetto è stato fatto nel*

DALLA REDAZIONE

1991 presso la casa magica DOMINIK di FRANCESCO MARTORANA di Palermo. L' illusione originale era inserita nel catalogo del Signor MARTORANA e pubblicizzata come "SOSPENSIONE DI UNA RAGAZZA SULLE SCOPE (la classica versione della sospensione sulle scope con il corpetto indossato dalla assistente).
L'idea di trasformare il "manico delle scope" in una candela tipo cero è mia personale, per lo meno non conosco altre versioni simili a questa, ad esclusione delle sospensioni levitazioni sui candelabri che per fisionomia e caratteristiche tecniche sono strutturalmente differenti dalla mia versione, mi sono solo limitato a modificare la solita scopa con un oggetto differente, per esigenze di copione.
**) Il prezzo originale di acquisto dell'attrezzo e stato di Lire 850.000, pagato dietro rilascio di semplice ricevuta fiscale (che ho smarrito) in quanto nel 1991 non possedevo ancora la partita IVA.*

Spero di esserti stato d'aiuto nel comunicarti queste informazioni comunque se per i problemi da te accennati sulla tua del 29 luglio non ritenessi sufficienti le notizie di cui sopra considera evasa la mia richiesta, io ti ringrazio ugualmente oltre ad avere tutta la mia stima per la tua serietà professionale.

Con l'occasione ti porgo i miei più cordiali saluti
MAURO PROVANA
P.S. Complimenti per il Gala di Reggio Emilia, in particolare per l'uso di Room Service all'interno di una storia magica.

Bene come, finalmente ce la abbiamo fatta, un grazie a MAURO PROVANA, per la sua cortesia, correttezza, nonchè per affezione a QUI MAGIA, ed alle cortesi parole che rivolge alle mie attività, ed ecco infine l'annuncio, per tutti gli altri, quando ci richiedete questo tipo di servizio, che vi ricordiamo è GRATUITO, e tende a mettere in contatto i lettori, forniteci contestualmente la documentazione necessaria.

PORTOBELLO

CEDO grande illusione: SOSPENSIONE DI UNA RAGAZZA SULLE CANDELE, completa come nuova.
Prezzo veramente eccezionale L. 450.000. (Originale 91 L. 850.000)
Rivolgersi a : MAURO PROVANA di Crema (CR)
Tel.. 0373/31660

INTERSCAMBI

Scambierei magiche idee e video-cassette con amico prestigiatore. Sono un Socio del C.I.P. (Illusionist Professional Club) ed ho molti video di JUAN TAMARIZ, PENDAGRONS, RENE' LAVAND, MORETTI, DAVID COPPERFIELD ed altri. Se lo desiderate scrivetemi: risponderò ad ogni lettera.
Vi ringrazio per la cortesia. Il mio indirizzo è:

JUAN JOSE' LABRACA SANCHEZ
Francisco Paino, 2- 2° A
E - 28025 MADRID Spagna

AVVENIMENTI



VENEZUELA

F. RICCARDI

Due abbonati a QUI MAGIA, ALESSIO PATORNO e ADRIANA CRACCHIOLO hanno compiuto nei mesi di Febbraio, Marzo ed Aprile 1994, una tournee di lavoro intorno al mondo e presentato il loro show in tanti caratteristici locali.
Tra questi rammentano quelli a MARGARITA una splendida isola nel mare dei Caraibi appartenente al Venezuela, all'HILTON e ancora in un magnifico complesso turistico chiamato DUNES dove hanno riscosso un particolare successo tale da ricevere proposte per restarci altro tempo. Non hanno potuto accettare ma si sono ripromessi di tornare. Il loro show ha entusiasmato gli spettatori specialmente per la simpatia che sono riusciti ad esprimere. Molti i locali che hanno voluto rilasciare alla coppia attestati di compiacimento. Tra questi quello del Direttore del locale "LA CACHAMA" , del Gerente dell'HOTEL TAMARINDO GUACUCO e del PIANO BAR LA VECCHIA ROMA.
Con i complimenti e gli auguri della redazione, ringraziamo la giovane coppia per averci voluto inviare un resoconto della loro touné e alcune foto tra le quali abbiamo scelto quelle che riproduciamo qui sopra.

PADOVA

A. DEL CANE

Il 22 Maggio 1994, come da organigramma di TONY BINARELLI, il noto prestigiatore americano ha presentato la sua conferenza a VIGONZA (Padova) nel Club Magico diretto da FRANCO BORGO al quale dobbiamo rivolgere un particolare ringraziamento per l'ospitalità che ha riservato ai soci del

DALLA REDAZIONE



gruppo magico triestino. VITO LUPO, un artista che appare preparato in più discipline (mimica e prestigiazione da scena close-up), ci ha dato modo di trascorrere un pomeriggio ecceziona. Allegata una foto. Da sinistra a destra: ANGIOLINI, VITO LUPO, DEL CANE e CIVITA.
Termino questo breve articolo con un plauso a TONY BINARELLI che con il suo interessamento offre ai prestigiatori italiani la possibilità di avere un costante aggiornamento delle tecniche e dell'evoluzione della magia nel mondo.

NAPOLI

LA LANTERNA MAGICA

Periodico del RING 108 di NAPOLI dell'INTERNATIONAL BROTHERHOOD of MAGICIANS - Anno 1° Nr. 1 Giugno 1994.

Sintomo di una rinnovata vitalità del Ring che lo edita questo periodico (non è indicata la frequenza di pubblicazione) si presenta nel formato di cm 15 x 21, con 28 pagine, copertina compresa.
I contenuti vanno dai giochi, ben sei in questi primo numero, di varia difficoltà, alle recensioni di libri, ad articoli di attualità e di costume e può quindi essere un ottimo mezzo di comunicazione e trasmissione di cultura tra gli aderenti al Circolo che lo edita e non solo a questi.
Non possiamo che lodare questa nuova iniziativa, in quanto riteniamo che ogni nuova pubblicazione non può che migliorare ed aumentare il livello degli appassionati, aiutando cosi lo sviluppo e la diffusione della prestigiazione; ai due redattori MARIO GUARRACINO, e MARCO MOCELLA, i nostri auguri di grandi successi; una unica osservazione, molti degli articoli, sopratutto quelli di "critica o di costume" non sono firmati e riteniamo che non sia giusto perchè chi scrive deve assumersi, nei confronti del lettore la paternita delle proprie idee. Ci auguriamo che sia una dimenticanza dovuta al debutto ed a cui, siamo sicuri, verrà posto rimedio nell'immediato futuro del nr. 2.
Gli interessati possono richiederlo a:
MARIO GUARRACINO - Via S. Giacomo dei Capri 125/seca 80123 NAPOLI, inviando vaglia postale di Lit. 15.000.= a copertura delle spese di spedizione.

ZAPPING

Un po' avara con i maghi la televisione in questa calda estate 1994, comunque abbiamo visto: il consolidato successo di MARTIN, ne IL GIOCO DELL'OCA di GIGI SABANI, sugli schermi di RAI DUE, per RAI UNO, il programma condotto da PAOLO BONOLIS ha segnato il debutto televisivo di STEPHAN (STEFANO PASCALE) che arrivato al programma come concorrente, vi è rimasto come magico intrattenitore con brevissimi siparietti, auguri !
Ad UNO MATTINA ESTATE, il programma condotto da MARIA TERESA RUTA e da AMEDEO GORIA, ha fatto il suo debutto SILVIUS e, francamente, avremmo preferito non vederlo. Di SILVIUS, che ho avuto occasione di conoscere personalmente a NAPOLI, in occasione di una mia recente conferenza, avevo avuto precedenti notizie dai giornali per scoop particolari, come la guida bendato ad ISCHIA etc...
Ma la sua prestazione televisiva, un cucchiaino piegato ed il solito bicchiere rotto sul tavolo, nulla da eccepire sulla tecnica di esecuzione, lasciava molto a desiderare sulla presentazione e sulla personalità proposta.
Il mentalismo presuppone una presentazione particolarmente d'atmosfera, che sicuramente non può essere ottenuta, lavorando, in piena luce, alle 9 del mattino, e soprattutto con una gestualità mimica, da manipolatore parlato è stato ridotto all'essenziale: *"vi presenterò un esperimento di telecinesi, la forza della mente umana sulla materia..."* e poi silenzio e musica per il malcapitato unico cucchiaino, estratto dal bicchiere, e poi una serie di mosse, "Silvaneggianti", ci aspettavamo di veder apparire un piccione, ed invece il povero cucchiaino, esaminato da nessuno, si è bellamente piegato e spezzato; è stata poi la volta del bicchiere, che messo capovolto sul tavolo, con la solita gestualità si è fratturato, fine!
Consiglio a SILVIUS , che mi è risultato personalmente simpatico, se vuole proseguire su questa strada, di leggere qualche libro sulla psicologia della prestigiazione e del mentalismo nello specifico e di andarsi a riguardare qualche esibizione di URI GELLER.
Sempre per le apparizioni televisive TONY BINARELLI è stato ospite di RITA DALLA CHIESA in FORUM DI SERA e di GERRI SCOTTI ne IL QUIZZONE.

SILVAN invece è stato ospite, su RAI UNO, di PAOLO BONOLIS, quale membro della giuria, di uno dei tanti concorsi di bellezza che rallegrano le estive serate televisive; poi all'improvviso si è alzato ed ha diviso una donna in tre pezzi, forse non gli era piaciuta quella concorrente, scherzi a parte era una nuova e bellissima grande illusione.

Grande spazio alla magia l'ha invece dato RAI TRE, nel pro-

DALLA REDAZIONE

gramma: CIRCO di SERGIO VALZANIA, che ha messo in onda una parte dello spettacolo registrato a MONTECARLO nel corso della decima edizione del Gran Premio della Magia, che, ogni anno, il Principato organizza.
E quindi, di buona lena, registratore pronto il 30 agosto, alle 20,30 eravamo davanti al televisore, vino bianco fresco, pizza e sigarette, in attesa di una piacevole serata magica.
Purtroppo invece, facendo eccezione per JOHNNY LONN, JADE, MIKE MICHAEL il prestigiatore ROBOT, che hanno presentato con la professionalità e la gradevolezza di sempre i loro ormai classici, ma sempre piacevoli a vedersi, numeri, la serata è stata dominata da tale JOE LABERO', sconosciuto mago proveniente da LAS VEGAS, secondo le conduttrici, che ha presentato tutta una serie di grandi illusioni, intervallate da siparietti, anche con l'uso di compari, anche quando non ve ne era bisogno, copiando a piene mani e senza ritegno dal repertorio di COPPERFIELD e dei PENDRAGONS.
Nulla da dire sulla bellezza e funzionalità tecnica delle attrezzatture, tra le migliori che ci è capitato di vedere, anche la presentazione era corretta ed accettabile, l'unica cosa che mancava era la PERSONALITA', l'anima il mordente, l'emozione trasmessa dal palcoscenico alla platea.
L'immagine di LABERO', anche qui in copia: giubbotti di pelle, jeans neri, camicie bianche, capelli, i suoi biondi e riccioluti, mani piccole e grassottelle di " norcino da strapaese" determinanti le inquadrature strette nel corso della routine con l'HIMBER RING, clamorosamente copiata, in quasi ogni dettaglio a JONATHAN PENDRAGONS, da uno degli specials "THE BEST IN MAGIC".
Negli intervalli delle esibizioni di siffatto personaggio appariva ogni tanto lo spagnolo GIRO, triste come il parente di un torero cui il toro abbia vinto la corrida, c che, anche lui si è esibito in grandi illusioni, per le quali si potrebbe ripetere il discorso già fatto, non gli abbiamo visto le mani, ma non siamo riusciti a capire come fosse vestito.

All' improvviso è apparso un signore in frac, era l'interprete in francese di ciò che diceva un altro in inglese, per essere il programma di una televisione italiana, non c'è male, forse era un programma del DIPARTIMENTO SCUOLA EDUCAZIONE per lo studio delle lingue, accidenti all'Europa unita.

Ma non basta, dopo un po arriva un altro signore in frac, tutti sanno quanto, salvo eccezioni, siamo contrari a questo tipo di divisa da " mago", ma ci ha fatto piacere, circondati come eravamo da immagini di " facchini " o "teddy boys", anzichè di signori della scena.
Ma lui, GERALD LE GUILLOX il signore in frac, l'arietta tra il furbo e lo spiritato, ha eseguito un numero di colombe, e fin dall'inizio ha spiegato, aiutato dal regista, come si fanno le prese. Se ve lo siete registrato, provate, con il fermo immagine a controllare l'occhio allucinato e l'aria colpevole, proprio nel momento cruciale; ed il sorriso soddisfatto solo quando la povera bestia batteva le ali, sembrava dire : *"...anche questa è fatta .... ed è pure viva ... !"*.
A completare l'opera è intervenuta la RAI, sovrapponendo alla grande illusione d'apertura e di chiusura, rispettivamente, i titoli di testa e di coda del programma; ed una centrale è stata interrotta dalla pubblicità nel suo momento di massima suspence.

Gli applausi del pubblico erano, giustamente, così tiepidi, che ci era venuto il dubbio del mancato funzionamento dell'impianto sonoro, quando però sono intervenuti, i già citati, JHONNI LONN, JADE e MIKE MICHAEL, si sono fatti sentire, buona notizia, il pubblico, almeno quello di MONTECARLO, comincia a capire.

Ma per la serie " non vietiamoci niente", il programma era presentato da ELENA PANDOLFI e CAROLA SILVESTRELLI, che il RADIOCORRIERE annunciava quali attrici comiche, ma mai presentazioni sono state cosi insipide, prive di senso, svilenti quello che succedeva sul palco, anche l'abbigliamento ed il look delle due era da commesse di grande magazzino reparto casalinghi; la colpa è forse dei testi - abbiamo pensato - le due impagabili ne erano anche le autrici. Almeno le partner di LABERO' e GIRO erano belle, si muovevano bene e non parlavano.
Auguri, a ottobre arriva COPPERFIELD !

FOLGORAZIONI

In questo periodo vanno di moda improvvise folgorazioni con conseguenti adesioni ad altre religioni, soprattutto tra i personaggi VIP dello spettacolo e dello sport, uno per tutti BAGGIO e le sue frequentazioni buddiste.
Anche la prestigiazione non è esente da "conversioni", anche se non di tipo religiose ed allora assistiamo al curioso fenomeno di personaggi che partiti con il close-up, la cartomagia o il mentalismo che frequentavano anche con qualche successo, si sono improvvisamente convertiti alla religione delle GRANDI ILLUSIONI.
A fianco dei convertiti, vi sono invece alcuni che vengono "battezzati", ovvero iniziano direttamente con questo nuovo credo.
Il fenomeno è curioso ma ha delle sue precise motivazioni:
a) la voglia di arrivare presto, non "perdendo" tempo a studiate tecniche più complesse e che danno, a breve termine, risultati meno evidenti.
b) La necessità, in altre specialità della prestigiazione, di dover unire allo studio della tecnica, un preciso studio della propria personalità, la ricerca e la creazione di un proprio personaggio del suo rapporto con il pubblico, elementi fondamentali, per ottenere il successo con un gioco dei quattro assi o un esperimento di telepatia.
c) Le grandi illusioni invece hanno la sicumera di funzionare sul pubblico, indipendentemente dalla personalità del loro esecutore, qual è il pubblico che non ostenta sorpresa ed applauso, che soddisfa l' ego dell' esecutore, di fronte ad una delle ultime versioni di una qualunque donna tagliata o levitata. E quindi ecco raggiunto il desiderato successo! Poco conta che la gente il giorno dopo racconti, forse, ho visto uno che ha fatto sparire una donna nella piramide e non si ricordi nemmeno il nome del felice esecutore.

DALLA REDAZIONE

d) Per di più, abbassando le quotazioni, abbiamo notizia di un esecutore che, per uno spettacolo di due ore di grandi illusioni, percepisce la mirabolante cifra di £ 800.000; fate i conti, detratte le spese, poche, in quanto la partner, moglie o fidanzata, nulla ottiene per le sue prestazioni, auguriamoci solo amore, quello che si suol dire pagamento in natura, quanto tempo ci vorrà per ammortizzare gli acquisti fatti.
Certo è che, a queste condizioni, impresari minori sono ben disponibili a far lavorare tali “Artisti”.
Ma oltre a questo denominatore comune di questo tipo di esecutore ve ne è un altro, quello cioè di eseguire tutti le stesse grandi illusioni, ovvero le ultime copiate da qualche video dei grandi esecutori americani e qui la responsabilità è duplice:
1) dell’esecutore che vuole l’ultima grande illusione “a la COPPERFIELD”, che succederà dopo la tournée italiana di quest’ultimo ?
2) Dei costruttori, leggi case magiche, che si affannano a copiare e rivendere a chicchessia l’ultimo “scatolone”, per gli increduli, riportiamo letteralmente da una pubblicità apparsa su una nota rivista magica italiana: ***“...costruiamo qualsiasi grande illusione personalizzata...”*** in cui la personalizzazione è , probabilmente, l’altisonante nome dell’acquirente scritto a lettere dorate sul frontespizio dello scatolone in questione.
Questo avviene perchè e gli uni e gli altri ignorano che in prestigiazione esistono tutta una serie di volumi che illustrano tutte le grandi illusioni del passato che rivisitate, studiate ed ammodernate non mancherebbero di stupire anche i pubblici dei nostri giorni.
Ed è con la speranza che a qualcuno venga in mente, anche solo di sfogliarli, che proponiamo un elenco di titoli, facilmente reperibili in Italia ed una grande illusione tratta da uno di questi.

BUONO A SAPERSI

IL CERTIFICATO DI AGIBILITA' E.N.P.A.L.S.

l) CHE COS'E'?
2) A CHE SERVE?
3) CHI DEVE FARLO
4) COME SI OTTIENE?
5) QUALI ADEMPIMENTI?
6) QUALI SONO I COSTI?

In pratica, questo piccolo opuscolo, senza avere la pretesa di voler insegnare qualcosa a qualcuno, cercherà di dare una risposta chiara e precisa agli interrogativi che affiorano sulla bocca di tutti, ogni qualvolta si sente parlare del "Certificato di Agibilità E.N.P.A.L.S.".

l) CHE COS'E'?
E' il documento che attesta l'avvenuto versamento dei contributi assistenziali e previdenziali per i Lavoratori dello spettacolo elencati nel Certificato stesso.

2) A CHI SERVE?
E' indispensabile per tutti coloro che rendono delle prestazioni, anche solo per hobby, nel campo dello spettacolo. L'ispezione da parte dell'ENPALS e dell'ISP.PR. del LAVORO può, controllare e verbalizzare, le eventuali omissioni degli ultimi 10 anni.

3) CHI DEVE FARLO?
E' compito dell'IMPRESA DI GESTIONE, di un Complesso Artistico, provvedere a farsi rilasciare dall'Ufficio ENPALS, un Certificato di Agibilità, valido per la giornata o per il periodo durante il quale si intende svolgere l'attività.
Qualora il Complesso Artistico rappresenti esso stesso una società o una cooperativa, avendo quindi una propria personalità giuridica, può fungere da Impresa di Gestione della propria Attività e richiedere all'E.N.P.A.L.S. il rilascio del Certificato.
Qualora invece, il Complesso Artistico è composto da singoli lavoratori, il compito di richiedere il Certificato spetta al Datore di Lavoro che, in questo caso, rappresenta l'IMPRESA DI GESTIONE.

4) COME SI OTTIENE?
L'Impresa di Gestione che intende ottenere un Certificato di Agibilità nel quale siano elencati un certo numero di Lavoratori, deve necessariamente dimostrare di avere i seguenti requisiti:
- Avere una propria Personalità Giuridica;
- Iscrizione e firma del Legale Rappresentante depositata presso l'E.N.P.A.L.S;
- Iscrizione presso l'I.N.P.S;
- Iscrizione presso l'I.N.A.I.L.;
- Iscrizione presso l'Esattoria II.DD.;
- Iscrizione presso il Tribunale Civile.

Dopo di che produrre i seguenti documenti:
- Stipulare, con ciascuno dei Lavoratori che faranno parte del Complesso Artistico, un contratto, dal quale si evince il compenso giornaliero sulla cui base verranno calcolati i contributi da versare;
- Richiedere, all' U.S.C.L.S., il Nulla Osta di Avviamento per i Lavoratori assunti. Tale richiesta va presentata in quattro copie tramite Mod. S4, allegando alla richiesta i Cedolini che attestano l'iscrizione all'U.S.C.L.S. di tutti i lavoratori assunti.
- Qualora uno o più Lavoratori non fossero già iscritti presso l'USCLS, trasmettere il Mod. S3 avendo cura di far autenticare la firma del Lavoratore stesso.
- Presentare all'E.N.P.A.L.S. il Mod. 032/U avendo cura di specificare le generalità complete dei Lavoratori.

5) QUALI ADEMPIMENTI?
Le operazioni che l'Impresa deve eseguire in ottemperanza dei propri doveri sono:
A) iscrivere nel Registro Matricola i nominativi dei Lavoratori per i quali è stato richiesto il N.O. all'U.S.C.L.S.
B) Eseguire nel Registro delle Retribuzioni il calcolo delle paghe e delle ritenute, tale operazione va effettuata esclusivamente per i Lavoratori che non hanno una propria Partita IVA.

DALLA REDAZIONE

I due registri testè menzionati saranno, preventivamente, vidimati dall'INAIL.
C) Versare anticipatamente all'INAIL il Premio da calcolare in base alla previsione delle somme da erogare durante l'anno.
D) Compilare il Mod. 031/R ed effettuare il versamento dei contributi ENPALS.
E) In presenza di Lavoratori la cui paga giornaliera sia eccedente il minimo stabilito, compilare il Mod. 031/R Integrativo ed effettuare il relativo versamento.
F) Compilare il Mod. DM-10/2 ed effettuare i versamenti per i contributi INPS, usando bollettini separati per S.S.N. (DM-lO/S) e per IND. MAT. - GESCAL (DM-10/1).
G) Effettuare il versamento delle Ritenute d'Acconto presso l'Esattoria II.DD.
H) Compilare il Mod. 031/CM Trimestrale dove saranno indicati i nominativi dei Lavoratori e le somme percepite nel trimestre.
I) Aggiornare i libretti ENPALS dei Lavoratori, indicando i dati dei versamenti.
L) Compilare e spedire, entro i termini di legge, il Mod. 770 con l'allegato "D" dal quale risultano i versamenti delle Ritenute d'Acconto effettuate durante l'anno.
M) Inviare a tutti i lavoratori il Sostituto d'Imposta, da allegare alla Dichiarazione dei Redditi.

6) QUALI SONO I COSTI?

E.N.P.A.L.S.
Aliquota contributiva 26,97%
di cui:
a carico dell'Impresa 17,35%
a carico del Lavoratore 9,62%
integrativa eccedente il min. gior. 1,00%

I.N.P.S.
Aliquota contributiva 12,78%
di cui:
a carico dell'Impresa 11,53%
a carico del Lavoratore 1,25%

RIT. D'ACC.
Aliquota a carico del Lavoratore 19,00%
Lavoratori stranieri 20,00%

I.N A.I.L
Premio a carico dell'Impresa 2,90%

TOTALE 62,65%

7) IN CHE MODO?
Il meccanismo è semplicissimo: dopo che il Procuratore e l'Artista hanno stabilito le modalità del loro accordo, per svolgere l'attività occorre il Certificato di Agibilità. Come abbiamo visto nel paragrafo 3, il documento può farlo: il Complesso Artistico se esso rappresenta una Società, oppure il Procuratore se lo ritiene conveniente.

20° ANNIVERSARIO
I.B.M. RING 223 MILANO
8 OTTOBRE 1994

Come annunciato nello scorso numero il RING 223 di MILANO festeggia il suo ventesimo anno di attivita.
La manifestazione si svolgeri nei nuovi locali del
RISTORANTE " CÁ BIANCA CLUB"
Via Ludovico il Moro 17
MILANO
con il seguente programma:
17,30 ritrovo dei soci del RING e degli amici degli altri CIRCOLI MAGICI invitati.
18.00 - 19,15 conferenza dell'Artista olandese TOMMY WONDER, due volte vice campione del mondo ai congressi F.I.S.M.
19.30 - 20.30 aperitivo e ricevimento degli altri ospiti (non maghi).
20.30 - 22.30 cena con close-up internazionale.
22.30 - Spettacolo Internazionale di Gala con:
DAYANA e FRANZ
ALFREDO NOCERA e le sue modelle
WOLF WALDBAUER
TOGNELLA comico cabarettista
TOMMY WONDER
Presenta: JEAN XUEREF
La quota di partecipazione è di Lit. 80.000, gli interessati possono rivolgersi a: ALESSANDRO SIOLI -Via Varanini 28 20127 MILANO - tel. 02/ 26143373
****

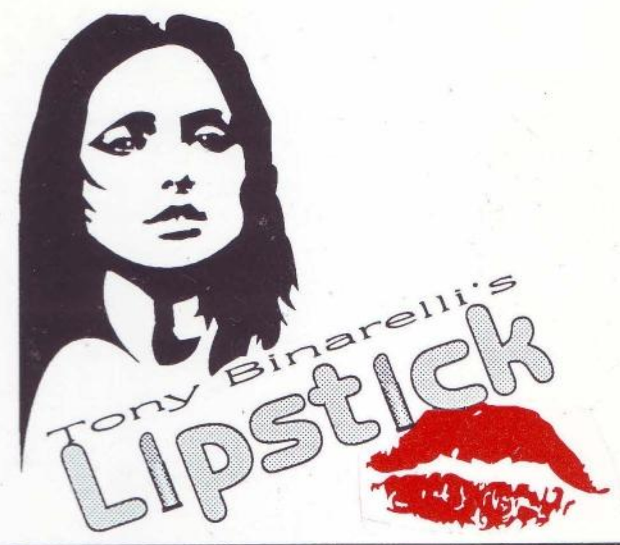
DAVID COPPERFIELD
in
ITALIA

BOLOGNA

Il CLUB MAGICO ITALIANO ha annunciato, nell'ultimo numero della sua rivista MAGIA MODERNA, che la prossima riunione nazionale si terrà **a** MILANO anzichè a LUCCA, come previsto.
Questa per farla coincidere con gli spettacoli di DAVID COPPERFIELD al PALAFIORI di ASSAGO.
Abbiamo allora deciso, tanto per smentire quelli che ci accusano di concorrenza, ed a sottolineare che tutto il nostro agire è motivato solo dalla intenzione di diffondere la cultura e la conoscenza della prestigiazione, che IL NOSTRO PREVISTO VIAGGIO per DAVID COPPERFIELD a MILANO, annunciato nel numero scorso di QUI MAGIA viene sospeso per non creare divisioni e confusioni nell'ambiente magico nazionale.
Gli interessati alla iniziativa del CLUB MAGICO ITALIANO possono quindi rivolgersi, direttamente, per ogni maggiore informazione al:
V. Presidente ROMEO GARATTI - Via Cannizzaro 7
42100 - REGGIO EMILIA - TEL 0522/293903

PUBBLICITÀ

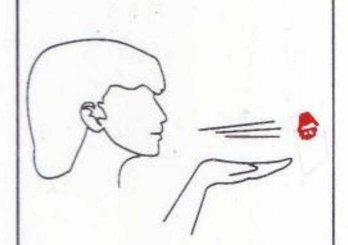




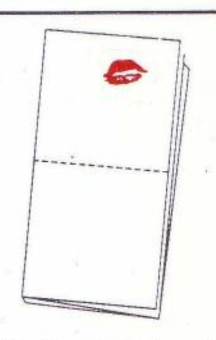
One of the world's greatest card tricks just got better!



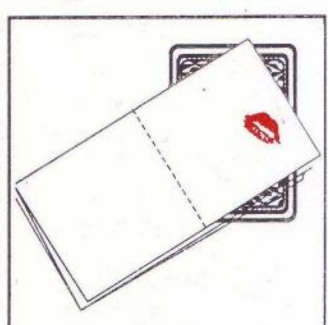
Una spettatrice sceglie una carta da un mazzo a dorso blu e la rimette nel mazzo.



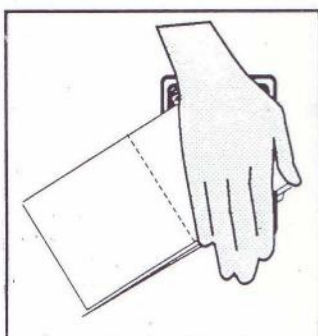
Subito dopo lancia un bacio verso la guancia del mago.



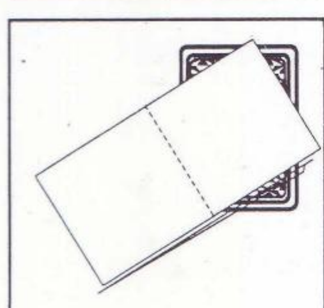
Con il proprio fazzoletto l'esecutore si tocca la guancia e su di esso vi è il segno di un bacio.



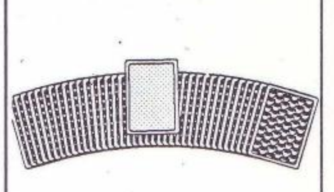
Il fazzoletto viene poggiato sul mazzo di carte.



La spettatrice viene invitata a porre la sua mano sul fazzoletto.



Quando, dopo pochi secondi, la risolleva il segno del bacio è scomparso!



Stendendo il mazzo a nastro tutto il pubblico potrà notare come il dorso, di una sola carta sia diventato rosso...



Girata questa carta, risulterà essere la carta scelta e su di essa sarà apparso il segno del bacio!

Ruotines di TONY BINARELLI e GARY OUELLET

Nessuna difficoltà di esecuzione, riceverete: 2 CARTE SPECIALI, LO SPECIALE FAZZOLETTO ED UN SET DI "BACI" per preparare altre carte e naturalmente le dettagliatissime routines; solo Lit. 45.000 comprensive delle spese di spedizione, sconto 10% agli abbonati di **QUI MAGIA.**



Prodotto da THE CAMIR AND ACADEMY of MAGIC INC.
distribuito in esclusiva europea da: PLAYMAGIC s. r. l.
Via Montaione, 12 - 00139 ROMA - Tel. 06/8862967 - Fax 06/88328618
e per l'Italia da "LA PORTA MAGICA" - via Dessiè, 2 00199 Roma Tel. e Fax 06/8601702



UNO STRAORDINARIO ACCESSORIO, DALL'ASPETTO INNOCENTE CHE TI CONSENTIRA',
TRA GLI ALTRI, IL SEGUENTE EFFETTO:

La Vostra assistente, che ha facoltà medianiche, almeno cosi direte al pubblico, sarà isolata in una altra stanza. Uno spettatore sceglierà un libro qualsiasi dalla propria biblioteca, e da questo una sola parola, un qualsiasi spettatore porterà alla MEDIUM, una penna ed un foglio di carta, dopo qualche istante la MEDIUM entrerà nella stanza e consegnerà allo spettatore il foglio, sul quale sarà scritta proprio LA PAROLA da lui LIBERAMENTE scelta da un SUO LIBRO.

NESSUNA COMUNICAZIONE TRA VOI E LA MEDIUM

NESSUN CODICE DA IMPARARE A MEMORIA

NESSUNA APPARECCHIATURA RADIO TRASMITTENTE

SOLO 24 ESEMPLARI

WOW!

Richiedilo subito, mediante VAGLIA POSTALE, al prezzo speciale di Lit.150.000.comprensivo delle spese di spedizione, a

PLAYMAGIC s.r.l.
Via Giuseppe Valmarana 40
00139 ROMA

distribuito anche daLA PORTA MAGICA - Via Dessié 2 -00199 ROMA

Un effetto firmato TONY BINARELLI

CCCCD